KSIĄŻECZKA GRATIS! ▸ PORADNIK „PLANESCAPE TORMENT PL”

Edycja CD

PC GAMER

Gry Komputerowe

kwiecień 2000 • cena 11.95 zł • index 337137 • issn 1427-633X

4/00

ZRECENZOWANE!

ULTIMA IX: ASCENSION, SUPERBIKE 2000, THEOCRACY PL, CROC 2

RECENZJA

SOLDIER OF FORTUNE

DLA SŁAWY, CHWAŁY I MAMONY...

EPISODE I: OBI WAN PREVIEW!

TYLKO U NAS!

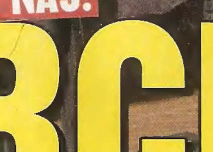
FORCE COMMANDER

TRÓJWYMIAROWY RTS W REALIACH STAR WARS!

Zapowiedzi



Lemmings Revolution



Dogs of War



Majesty PL



Episode I: Obi-Wan


Najlepszy menadżer
Championship MANAGER SEZON 99/00
Wyjątkowa cena: 129 zł
Kolekcja 2000
2 CD
Wyjątkowa cena: 69 zł
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
GDY PIŁKA NOŻNA STAJE SIĘ RELIGIĄ
...OTO WASZA BIBLIA
GRA NA LICENCJI UEFA CHAMPIONS LEAGUE
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
www.eidos.com
Silicon Dreams
EIDOS INTERACTIVE
PREMIERA KWIECIEŃ 2000
PC CD
www.mirage.com.pl
MIRAGE
Any individual names and images, as well as club names and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Published by Eidos Interactive Ltd & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000
AUTORYZOWANE SKLEPY: BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; ŁOMŻA: "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "CD-MEDIA " Szosa Chełmińska 155 tel.0-56 66-01-636; WARSZAWA: "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: WARSZAWA : "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; GDAŃSK: "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; KRAKÓW: "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; KATOWICE: "SCANMET" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; OSTRÓW WLKP. :"TECHLAND" ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747.
SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

OD REDAKCJI...



W wydaniach kwietniowych tradycyjnie redakcje prześcigają się w prima aprilisowych żartach, po to żeby w kolejnych numerach śmiać się wraz z Czytelnikami z tych wszystkich, którzy dali się na to nabrać.

Dotychczas najlepszym żartem w historii naszego pisma była informacja o nowym wynalazku – Smell Blasterze, czyli karcie emitującej różnorodne zapachy. Artykuł był tak fajnie napisany, że nabrało się na to wiele osób, były więc niezłe jaja. Wracam wspomnieniami do tamtych lat, bo świat był wtedy chyba bardziej zabawny. Teraz w tym totalnym pośpiechu i rozgardiaszu jaki towarzyszy przygotowaniu każdego numeru zapomnieliśmy o starej tradycji i nie umieściliśmy żadnych (no, prawie żadnych) dowcipów. Zatem wszystko co dalej przeczytacie będzie najprawdziwszą prawdą.

Podążając z duchem czasu postanowiliśmy poczynając od następnego numeru wzbogacić nasze pismo o edycję z DVD. Każdy zatem kto ma w swoim komputerze czytnik DVD zamiast CD powinien być wreszcie usatysfakcjonowany, gdyż dopiero teraz będzie mógł go w pełni wykorzystać! A musicie wiedzieć, że do pierwszego wydania DVD przygotowujemy masę atrakcji.

Z innych spraw formalnych, książeczka-poradnik dołączana do Edycji CD ulegnie pewnym modyfikacjom. Przewidujemy kilka solucji w jednym poradniku, a nie jedną, jak dotychczas.

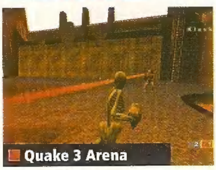
Obiecane na ten numer ogłoszenie wyników plebiscytu na najlepszą grę roku musieliśmy odłożyć do kolejnego numeru ze względu na olbrzymią ilość odpowiedzi...

REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

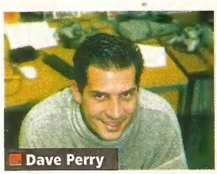
ZAPOWIEDZI


Obi-Wan

PORADY


Quake 3 Arena

STAŁE DZIAŁY


Dave Perry

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W KWIETNIU...


Ultima IX


Force Commander


Soldier of Fortune


Superbike 2000

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 4/2000 (69)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak (Jagd)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN



Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen
na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!
FREESPACE 2
Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...
W sprzedaży już w kwietniu
Polska wersja językowa, 3 płyty CD
DEIMOS
PL
niska cena 79 złotych
3CD
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
volition, inc.
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Pierwsza część znakomitej serii
FREESPACE
ponownie w sprzedaży już od końca marca!
2CD
49
PL
Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępne w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!
„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+
„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" [...] „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."
ID, ocena: 96/100
„Grafika, dynamika oraz fabuła - to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi - lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10
Reset
„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy, ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10
Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 93. Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17. Warszawa ul. Pereca 2. Biuro handlowe Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc.

NA CD



Na dzisiejszym talerzu oprócz bardzo krwawego „Soldier Of Fortune", gigantycznego „Theocracy" i sterty innych dobrych dem znajdziecie zaktualizowaną bazę driverów do kart graficznych. Pamiętajcie bowiem, że warunkiem dobrego działania demka jest posiadanie najnowszych sterowników w swoim komputerze. KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

SOLDIER OF FORTUNE

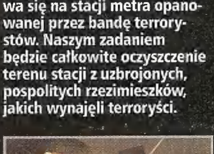






ACTIVISION
P200, 32MB RAM, WIN95/98

Oto najbardziej krwawa gra ostatnich kilku miesięcy. Wcielasz się w niej w członka grupy uderzeniowej, która jest powoływana do najbardziej niebezpiecznych zadań. Autorzy udostępnili w demo pierwszy etap gry, którego akcja rozgrywa się na stacji metra opanowanej przez bandę terrorystów. Naszym zadaniem będzie całkowite oczyszczenie terenu stacji z uzbrojonych, pospolitych rzezimieszków, jakich wynajęli terroryści.



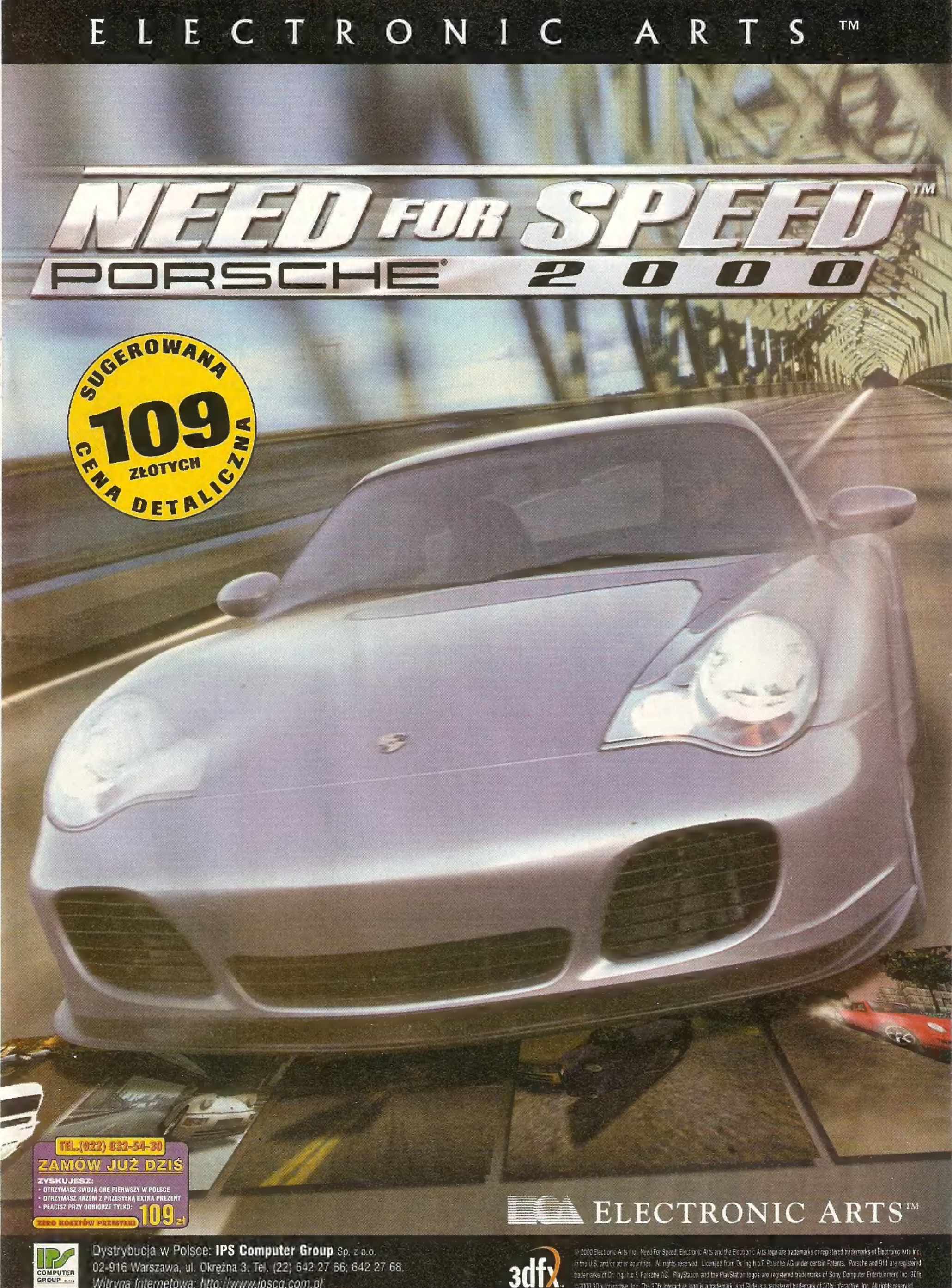
Stacja ukryta jest w mroku brudnych, ostrzelanych ciężką bronią korytarzy. Za każdym zaułkiem czają się niedomyci kretyni z brudnymi koszulkami, których musimy wytłuc. Dopiero potem dotkniecie prawdziwej akcji - pościgu za bandziorami w pędzącym przez pustynię pociągu! Ta emocjonująca rozgrywka z patrolującym teren śmigłowcem w tle zmrozi krew w Waszych żyłach!

W „Soldier Of Fortune" bardzo ważną rzeczą jest celne strzelanie. Model ciała przeciwnika składa się bowiem z ponad dwudziestu miejsc różnie reagujących na zetknięcie z pociskiem. Nie muszę chyba wspominać, że najważniejsza jest głowa i jedno celne trafienie równa się kilkunastu strzałom np. w nogi. Jak napisałem na początku, gra jest bardzo krwawa. Czymś normalnym w „Soldier Of Fortune" są porozrzucane tu i ówdzie ludzkie szczątki czy możliwość odstrzelania kończyn. Wobec tego nie polecam tej gry ludziom o słabych nerwach, nie lubiących oglądania ludzkich wnętrzności, ponieważ drastycznych elementów jest w „SOF" szalenie dużo. Wszędzie będą się tutaj walały szczątki pokonanych przeciwników. Na szczęście demo zostało dość surowo pocięte pod tym względem i tylko posiadacze pełnej wersji będą mogli sycić oczy posoką.

KLAWISZOLOGIA:
LPM, L CTRL - atak
R - przeładowanie
Spacja - użyj
Kółko myszy dół - następna broń
Kółko myszy góra - poprzednia broń
1 - nóż
2 - pistolet (1)



3 - pistolet (2)
4 - shotgun
5 - karabin snajperski
6 - SMG
A - patrz w górę
Z - patrz w dół
End - wycentrowanie ekranu
Home - sterowanie myszką
Ins - sterowanie klawiaturą
RPM/kursor w górę - do przodu
Kursor w dół - do tyłu
Kursor lewo/prawo - lewo/prawo
Shift - bieg
, - step w lewo
. - step w prawo
Alt prawy - strafe mode
D - skok
C - kucanie
Enter - użycie przedmiotu
] - następny przedmiot
[- poprzedni przedmiot



ELECTRONIC ARTS ™
NEED FOR SPEED™
PORSCHE® 2000
SUGEROWANA 109 ZŁOTYCH CENA DETALICZNA
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
• OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
• OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
• PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO: 109 zł
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
ELECTRONIC ARTS™
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68.
Witryna Internetowa: http://www.ipscg.com.pl
3dfx
© 2000 Electronic Arts Inc. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing h.c.F. Porsche AG under certain Patents. Porsche and 911 are registered trademarks of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 3Dfx ©2000 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo is a trademark, and Glide is a registered trademark of 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved.

CROC 2



FOX INTERACTIVE
P166, 32MB RAM, WIN95/98

„Croc" nic nie stracił ze swego wdzięku od czasu ukazania się pierwszej części. Wręcz przeciwnie. W sequelu został bardziej dopracowany, a jego przygody obfitują w ogromną ilość atrakcji. Aby tego zasmakować, musicie odpalić to demko! Prócz zmian fabularnych znacznej poprawie uległa grafika, a engine bez najmniejszych problemów obsługuje większość akceleratorów. Ta gra to doskonała przeciwwaga dla ociekającego krwią „Soldier Of Fortune", dlatego polecamy ją naprawdę wszystkim. Recenzja w numerze!



KLAWISZOLOGIA:
Kursory - ruch
Spacja - atak
X - skok
A - strafe w lewo
S - strafe w prawo
Z - odwrócenie się
Enter, Pg Up, Pg Down - inwentarz

NASCAR 2000



EA SPORTS
P166, 32MB RAM, WIN95/98

Oto kolejny produkt z serii „2000", sportowego oddziału Electronic Arts. Gra warta uwagi, chociażby z tego względu, że oprócz niej na rynku obecnie dostępna jest tylko jedna podobna produkcja tego typu, którą jest „Nascar Racing 3". Grę EA Sports charakteryzuje ciekawsza grafika, lecz jednocześnie realizm jest ciut mniejszy niż w produkcie Papyrus. Wyraźnie postawiono na zabawę, zapominając po trosze o realizmie. Nie mamy tego jednak za złe producentom.

KLAWISZOLOGIA:
A - przyspieszenie
Z - hamulec
Lewy kursor - lewo
Prawy kursor - prawo
W - bieg do góry
Q - bieg do dołu
V - widok
G - widok w lewo
J - widok w prawo
H - widok do tyłu

FANTASTIC JOURNEY

EMPIRE INTERACTIVE
P166, 24MB RAM, WIN 95/98

Kolorowy stół, dwa przyciski, piłeczka i mnóstwo światełek. Tak najkrócej można by scharakteryzować „Pinballa". Bardzo przyjemnie jest czasem odciążyć szare komórki i zagrać w grę tego typu.

KLAWISZOLOGIA:
S - zaczyna nową grę



Enter - wyrzucenie piłki
Lewy kursor - lewy flipper
Prawy kursor - prawy flipper

THEOCRACY

UBISOFT
P233, 32MB RAM, WIN95/98

Największe demo na kwietniowym kompakcie (130MB). Jest to doskonała strategia producenta, który nie miał dotychczas na tym polu zbyt wielkich osiągnięć. Akcja przedstawiona jest w bardzo teraz popularnym widoku izometrycznym, pozwalającym na dokładne obserwowanie tego, co się w danej chwili dzieje na terenie naszych działań. Zaczynamy od rządzenia grupką indiańskich wojowników, którzy posłuszni naszym rozkazom stworzą wktótce największe imperium w basenie Karaibów.

KLAWISZOLOGIA:
F1 - widok normalny
F2 - widok z lotu ptaka
F3 - widok strategiczny



I - informacja
O - opcje gry
M - cele misji
L - umieszcza namiot
B - panel budynków
S - stop
H - zatrzymanie
P - patrol
X - zasięg
C - informacja o postaci
INSERT, DELETE, HOME, END, PG UP, PG DOWN - zaklęcia
SHIFT+F1 - pomoc
F - skupienie na danej jednostce
F9-F12 - formacje

SUPERBIKE 2000



EA SPORTS
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

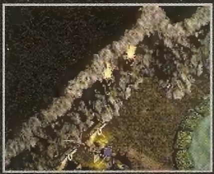
Obszerny opis „Superbike" możecie przeczytać w dziale Recenzje. Tutaj powiem tylko, że grę charakteryzuje bardzo wysoki realizm oraz nieziemska wręcz oprawa graficzna. Gra jest bliźniaczo podobna do świetnego „GP 500" i ma wielkie szanse, aby stać się najlepszą motocyklówką tego roku. Jej największymi zaletami są: bardzo wielka dbałość o realia techniczne i wprost niewyobrażalna uroda garficzna. W zasadzie tylko na bardzo dopalonym sprzęcie pokaże swe starannie wymodelowane oblicze. Polecamy ją Waszej uwadze!

NOX

ELECTRONIC ARTS
PII 200, 32MB RAM, WIN 95/98

Demo to działa niestety tylko w opcji multi-player. „Nox" to dynamiczna RPG akcji, której głównym atutem jest grafika. Ogólnie całość bardzo przypomina „Diablo", nie ma w niej tak dużo myślenia, jak w innych RPG, jest za to sporo zręcznościowej zabawy. Mimo tego znajdziecie tutaj całą masę rolpeljowych akcesoriów i hordy wrogów.





TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

EIDOS
P166, 32MB RAM, WIN 95/98



Lara Croft po raz 78292. Jeśli Ci się nie znudziła, zagraj. A tak na serio - są to po prostu dodatkowe poziomy dla tych, którym zrobiło się przykro, gdy musieli pożegnać Larę w czwartej części. Poza dostępnymi lokacjami i mapami nic się w zasadzie nie zmieniło. Oprawa graficzna, dźwiękowa, dostępne uzbrojenie i przedmioty to coś, co już wielokrotnie przerabialiśmy.



KLAWISZOLOGIA:
góra - bieg
dół - chód do tyłu
lewo - skręt w lewo
prawo - skręt w prawo
. - kucanie
shift - chód
Alt - skok
Ctrl - akcja
Spacja - broń, flara
End - obrót
ESC - inwentarz

CODENAME EAGLE



TAKE 2
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Ostatnio bardzo popularne stało się robienie strategii w konwencji strzelanin FPP. Po „Delta Force" czy „Hidden & Dangerous" przyszła kolej na następny tego typu produkt, którym jest właśnie „Codename Eagle". Ta gra prezentuje bardzo ciekawą alternatywę dla historyków lubiących gdybać. Pierwsza wojna światowa wygrana przez Rosję, zamienioną w wielki obóz wojskowy. Jeśli macie więc ochotę na to, żeby oprócz strzelania trochę pogłówkować, to polecam!

KLAWISZOLOGIA:
SPACJA - wystrzał
Prawy shift - użycie przedmiotu
Q - kolejny przedmiot
E - następna broń
Lewy control - skok
W - przód
S - tył
A - strafe w lewo
D - strafe w prawo

KĄCIKI: eFPeP, CarZonE, Strona WWW GK
PATCHE: Abomination, Battlezone II, Close Combat IV, Darkstone, Half-Life, Need For Speed III, Pharaoh, Revenant, StarSiege Tribes, SWAT 3, Total Annihilation Kingdoms, Unreal Tournament
DRIVERY: 3D Blaster, 3D Blaster GeForce 256, ATI Rage 128, Intel i740, nVidia Riva 128, Riva TNT, S3 Savage 3D, S3 Savage 4, S3 Trio 3D, S3 Trio V+, S3 Trio V2 DX, S3 Virge GX2, S3 Virge VX DX GX, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000, Voodoo 3 3500, Voodoo Banshee
SHAREWARE: GetRight 4.12, ICQ 99b, McAfee Virus Scan, MIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.6

Pierwsze spojrzenie na...

PREATORIANS

Cóż takiego zawdzięczamy Rzymianom? Na przykład zainspirowali firmę Pyro do stworzenia nowej gry strategicznej.



W rozgrywce internetowej możemy naśladować Egipcjan.

Wspaniała szczegółowość i ogromny autentyzm.

Noszenie martwego bobra było szczytem mody.

„PRAETORIANS" EKSPLODUJE JAK WEZUWIUSZ, GDYŻ...

- Autorzy dokładają wszelkich starań, aby maksymalnie wykorzystać potencjał 3D.
- Będziemy w stanie konstruować różne machiny wojenne.
- Wzięci do niewoli żołnierze wroga będą mogli służyć jako niewolnicy.
- W złożonym z tarcz pancerzu poczujemy się jak żółwie.

PRODUCENT: PYRO WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: GRUDZIEŃ

Wieża oblężnicza wypluwa swój ludzki ładunek wprost do wnętrza fortecy.



RZYMSKIE ŚWIECE

W „Praetorians" zastosowany zostanie nowatorski system „mgły wojny". W misjach rozgrywanych w dzień, wszystko będzie widać jak na dłoni. Wykorzystując kamery będziemy mogli dokładnie zapoznać się z polem bitwy i odpowiednio dobrać skład armii i uzbrojenie. W nocy sytuacja ulegnie całkowitej zmianie. Chociaż nie widzieliśmy tego jeszcze na własne oczy, to konwencjonalne maskowanie terenu zostanie zastąpione subtelniejszym nocnym mrokiem. W przypadku braku źródła światła obiekty i jednostki będą widoczne jedynie w formie niewyraźnych zarysów. Wyraźniej przyjrzeć się im będziemy mogli jedynie, gdy zostaną oświetlone pochodniami. Oczywiście posługiwanie się w nocy pochodniami pomoże w zidentyfikowaniu wroga, ale jednocześnie uczyni z naszych oddziałów doskonałe cele.



W ciągu dnia wszystko widać jak na dłoni – żadnych przekłamań i opóźnień. Czy to możliwe?

Faceci w spódniczkach. Tak wielu naraz nie oglądaliśmy od czasów „Bravehearta". Firma Eidos ponownie każe nam oglądać facetów w kobiecych łaszkach. Czyżby w zarządzie Eidosa siedzieli skryci miłośnicy przebieranek? Tym razem obejmujemy dowodzenie nad budzącą powszechny respekt gwardią pretoriańską, elitarną formacją rzymskich wojsk, która jako jedyna z całej armii miała wstęp do Rzymu. Rozgrywające się w czasie rzeczywistym bitwy w pełnym 3D rozstrzygają się na polach Gallii, Egiptu i samej Italii, gdzie przyjdzie nam nawet zmagać się z bratnimi regimentami biorącymi udział w rewolucji.



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Pyro Studios

Pochodzenie: Hiszpania

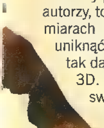
Data założenia: 1996

Wielkość zespołu: 75 osób

Osiągnięcia: Javier Perez Dolset działa w branży gier i Internetu od 1992 roku. Jaime Cifuentes przed dołączeniem do Pyro w 1997 roku pracował na rzecz hiszpańskich filii EA i GT Interactive.

Poprzednia Gra: „Commandos: Behind Enemy Lines", „Commandos: Beyond the Call of Duty".

„NAJWAŻNIEJSZYM ELEMENTEM TAKTYCZNYM GRY JEST WŁAŚCIWY DOBÓR SKŁADU ARMII"

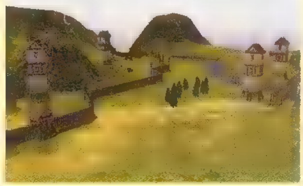


Pierwszy problem, z jakim muszą zmierzyć się autorzy, to użycie poruszającej się w trzech wymiarach kamery. Jest to ważne dlatego, by uniknąć zamieszania i przypadkowości, które tak dały się we znaki wielu innym RTS-om 3D. Chociaż kamera porusza się zupełnie swobodnie i umożliwia oglądanie zarówno pojedynczych oddziałów, jak i całej trójwymiarowej mapy (nie wspominając już o tym, że możemy obracać nią we wszystkie strony), to na dodatek do dyspozycji mamy zestaw stałych kamer, na które możemy przełączać się za pośrednictwem podręcznych skrótów klawiszowych. Eliminuje to konieczność gorączkowego manipulowania myszką w ogniu bitwy.

„Praetorians" to w zasadzie gra, gdzie najważniejszą rolę pełnią pojedyncze oddziały, których mamy cały dostatek - od włóczników, poprzez łuczników i kawalerię, po lekką i ciężką piechotę. Po zapoznaniu się z topografią i zadaniami scenariusza wybieramy odpowiednie jednostki. Ponieważ różnią się one znacznie pod względem atrybutów i zachowań, najważniejszym elementem taktycznym jest właściwy dobór składu armii. Chociaż po rozpoczęciu bitwy nie da się „stworzyć" nowych oddziałów, to jednak można wyładować odwody z trirem, jeżeli pole bitwy znajduje się w pobliżu morza. Realne jest również przechwytywanie jednostek wroga i wcielanie ich do armii jako niewolników.

Po wybraniu armii, kapitalnego znaczenia nabierają formacje. Podobnie jak w przypadku gry „Shogun: Total War", formacje to coś więcej niż sztuczki wizualne; mają ogromny wpływ na sprawność i zachowanie poszczególnych jednostek. Na przykład dodanie do formacji czworoboku tarcz zapewni ochronę przed strzałami i włóczniami, ale znacznie ograniczy szybkość i sprawi, że jednostka stanie się wyjątkowo wrażliwa na trafienie głazami wyrzucanymi z katapult.

Podobnie jak w przypadku jednostek, dużą wagę należy przykładać do właściwego zarządzania zasobami, które umożliwiają konstruowanie różnych machin. Katapulty doskonale nadają się do niszczenia murów obronnych, ale w takiej sytuacji niezbędne mogą również okazać się wieże oblężnicze i „miotacze ognia" (wyrzutnie płonących strzał). W niektórych scenariuszach konieczne będzie również zadbanie o konstrukcje obronne.



Fortyfikacje otaczające galijską wioskę. Mają tam nawet menhiry.

Kolejne levele udostępniają coraz więcej nowych opcji, jednostek i formacji. Początkowe misje są bardzo liniowe i sprawiają czasami wrażenie tutoriali. Generalnie wydaje się, że autorom chodziło o to, aby cały tryb single-player stanowił samouczek przygotowujący do rozgrywek internetowych, które, jak mają nadzieję twórcy, będą miały decydujący wpływ na powodzenie gry. W wyżej wspomnianych rozgrywkach gracze będą mogli kontrolować Rzymian, Gallów lub Egipcjan, chociaż autorzy nie spodziewają się, aby Gallowie mieli większe powodzenie. Wynika to stąd, że są oni słabi zarówno pod względem taktycznym, jak i uzbrojenia i opierają się głównie na swojej przewadze liczebnej. Takie odstępstwo od prawdy historycznej, będzie z pewnością dla wielu z nas szokiem.

STEVE BROWN

LEMMINGS REVOLUTION

Te długie zimowe wieczory przelecą jak z bicza strzelił.





Jest duży, czerwony i ma skłonności samobójcze. Cały lemming.



PRZEZ „LEMMINGS" NIKT NIE ZAPŁACZE, GDYŻ...

- Jest to ciekawe odmłodzenie podstarzałej już serii.
- Wszystko jest w pełni trójwymiarowe.
- Lemmingi posiadają nowe umiejętności, w sam raz na nowe millennium.
- Wszystko jest naprawdę proste.

PRODUCENT: PSYGNOSIS/TAKE 2 **WYDAWCA:** TAKE 2 **PREMIERA:** MAJ



Wybór odpowiedniego narzędzia i lemminga da nam w efekcie wykonanie zaleconej czynności.

Wykorzystanie starego pomysłu wymaga odwagi. Czy to się sprawdzi? Czy operacja plastyczna wpłynie korzystnie na atrakcyjność? Czy rozdzwonią się telefony od wielbicieli? Takie właśnie rozterki przeżywa firma Psygnosis, która zamierza mężnie przywrócić do życia serię, która, chociaż cieszyła się dość sporą popularnością, przestała stanowić żyłę złota. Efekt? Wszystko wskazuje na to, że ich telefon rozgrzeje się aż do czerwoności.

Zarówno młodzi, jak i starsi gracze na całym świecie ćwiczyli refleks i palce na przygodach tych kolorowych dziwolągów z zielonymi lemmingowymi czuprynami. I oto wesołe stworki powracają w roku 2000 wraz z ciekawymi sztuczkami i całą masą nowych leveli. A oto zarys fabuły: banda złośliwych łasic (niepoprawni kawalarze) zapakowała wszystkie lemmingi w wielkie pudła i naszym zadaniem jest uwolnienie ich z pułapki. Jedyny problem polega na tym, ze pudła wcale nie wyglądają jak pudła (zadanie do wykonania - porozmawiać z Psygnosis na temat logiki w fabule).

Zasady gry są dobrze znane. Lemmingi owładnięte są żądzą śmierci i zadaniem gracza jest znalezienie sposobu pozwalającego bezpiecznie przeprowadzić stworki z jednego miejsca do drugiego, wykorzystując do tego ich zdolności w dziedzinie kopania, konstruowania itp.

„W PEŁNI OBRACALNE WIEŻE SĄ KLUCZEM DO SUKCESU NA WIELU POZIOMACH. BIEDNE LEMMINGI..."

A co będzie stanowiło główną atrakcję nowego wcielenia Lemmingów? Oczywiście sceneria. Centralnym punktem każdego levelu są w pełni obracalne „wieże". Trasa migracji lemmingów biegnie przez całą wieżę aż do punktu końcowego. Dodanie nowego wymiaru, w połączeniu z prześliczną grafiką dało efekt, którego nie udało się osiągnąć w poprzednich próbach z 3D. Tajemnica sukcesu leży w cylindrach. Gra będzie składała się z aż stu leveli, a wieść niesie, że trwają prace nad kolejną setką bonusowych poziomów. Pokonanie ich wszystkich może więc zająć całe wieki, ale przynajmniej wszystko będzie miało jakiś koniec. To dobrze. Gry nie mające jasno określonego celu strasznie mnie irytują.
Nowe lemmingi będą posiadały cały zestaw nowych umiejętności niezbędnych do przeżycia we współczesnym świecie. Będziemy więc mogli korzystać między innymi z usług Latarników, Naganiaczy i innych. Moimi ulubieńcami są lemmingi, które potrafią wbrew zasadom grawitacji swobodnie chodzić po suficie. Wszystko to powinno zapewnić nowatorską i dającą dużo satysfakcji zabawę.

Oprócz tego, że gra ma zakończenie, jej atrakcją jest również prostota. Przecież nikt nie lubi zanadto się nadwerężać. Wszystko wskazuje na to, że „Lemmings Revolution" przypadnie do gustu graczom w różnych grupach wiekowych. Już wyobrażam sobie, jak babcia, mały Jaś i jego starsze rodzeństwo tłoczą się wokół monitora i kłócą się o to, czyja teraz kolej. Kto wie, może argumentem podczas tych sporów będzie groźba odbycia wiosennego spacerku.

KATE LITTLE

TCHNIENIE ŚWIEŻOŚCI

Nowe smaczki są zawsze wykorzystywane jako narzędzie marketingowe, gdyż nie brakuje ludzi ich złaknionych. Wódeczka, koktajle mleczne, kawa... i „Lemmings Revolution", gdzie znajdziemy lemmingi w trzech różnych smakach. Mamy więc klasycznego lemminga, który potrafi utopić się w łyżce wody. Jako drugi smak, występuje lemming wodny. Potrafi on chodzić po wodzie, ale tonie w lawie. Na koniec mamy lemminga lawowego. Tak, zgadliście. Lubi lawę, ale nie znosi wody. A może na odwrót?!!



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Tarantula

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 35 osób

Osiągnięcia: Tarantula powstała jako wewnętrzny zespół produkcyjny firmy Take 2 Europe. Większość członków zespołu pochodzi z firmy Spidersoft, która zajmuje się przędzeniem gier na różne platformy od końca lat 80. Kierowany przez Steve'a Marsdena zespół koncentruje się przede wszystkim na grach na Gameboya.

Poprzednia Gra: „GTA" i „Montezuma's Return" na Game Boy Color.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Nasi agenci donoszą, że Top Ware zamierza w najbliższym czasie w pełni spolonizować skandynawski produkt o nazwie „Dragon Fire". Rolpleje nacierają!

THQ właśnie przejęła od Warner Bros prawa do wykorzystywania na rynku multimediów znanej kreskówkowej serii opowiadającej o przygodach psa Scooby Doo. Na razie w planach są realizacje produktów na konsole, ale kto wie, czy niebawem nie będziemy mogli się spotkać z naszymi ulubieńcami na domowych pecetach.

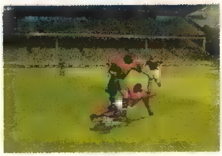
Imt Games zamierza wskrzesić tak zapomniany gatunek, jak przygodówki full motion video. Sądząc po losie „Phantasmagorii 2", nie wróżymy temu projektowi wielkiego sukcesu. Da Bóg, będzie może inaczej.

Jak wiemy z dobrego źródła, fanatycy poczynań firmy Sierra, a zwłaszcza jej strategicznej sagi („Caesar", „Faraona") doczekają się prawdziwego add-ona do „Faraona". Będzie on nosił nazwę „Cleopatra" i jak ona sama wskazuje, dotyczyć będzie okresu wczesnego cesarstwa i wielkich zmagań między Rzymem a Egiptem.

3DO, firma stojąca za takimi tytułami, jak chociażby „Heroes Of Might&Magic" zanotowała bardzo wysoki przyrost zysków. W porównaniu z ubiegłym rokiem zanotowano ponad 300% wzrost, co bardzo dobrze rokuje dalekosiężnym planom firmy. RPG znowu będzie w natarciu!

■ WYDAWCA **IPS CG** ■ PRODUCENT **EA SPORTS** ■ PREMIERA **MAJ**

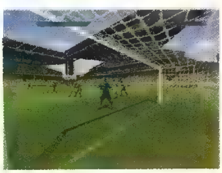
EURO 2000





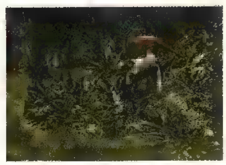
Tak zwanej piłki kopanej, nigdy Ci u nas dosyć...

Nic to, że nasi prawdziwi gieroje uganiając się za nadmuchanym kawałkiem skóry nie są w stanie wyjść poza eliminacje do pucharu Wólki Perkuczewskiej. Na szczęście sfanatyzowani entuzjaści „gały" będą mogli za sprawą EA rozkoszować się tym prawdziwie męskim sportem. „Euro 2000" oferuje nam rozegranie pucharu na 12. stadionach, da możliwość pogrania dowolnie wybranym spośród 51 zespołów. EA Sports próbuje nas skusić także bardzo rozwiniętymi opcjami statystyk, dającymi nam wgląd w dowolną część rozgrywek, a przez to możemy ingerować niemalże we wszystkie ustawienia i dostosować swoją taktykę do wymogów aktualnego konkurenta. Choć premiera gry planowana jest na połowę roku, już teraz możemy zacząć kompletować klubowe koszulki i zbierać zapasy żywności na długie, wakacyjne wieczory. Aha nie zapomnijcie uprzedzić kobiet! ■



■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PREMIERA **MAJ**

AZTEC



Przygodówka z elementami kryminału osadzona w realiach państwa Azteków? Czy to się komukolwiek spodoba?

A jednak. Dość powiedzieć, że ten bardzo oryginalny pomysł wykluł się w głowach paru zwariowanych gości, pragnących tchnąć nowego ducha w dość zatęchły światek gier przygodowych. Jako młody człowiek, podejrzany o morderstwo miejscowego notabla, musimy zrobić wszystko, by wykryć prawdziwego sprawcę zbrodni. A ślady wiodą na dwór samego Montezumy! Gra powinna zawierać w sobie sporo materiału edukacyjnego, bowiem twórcy zapewniają nas, że postarali się zawrzeć w grze zrekonstruowane Tenochtitlan, zaś engine 3D napędzający tę produkcję pozwoli nam na dosłownie wszystko. Ponad pół setki postaci, jakie spotkamy na naszej drodze pozwolą nam doprowadzić sprawę do końca (lub wręcz przeciwnie), i jak należy się spodziewać nie będzie to wcale łatwe zadanie. Przecież to rok 1517! Najwyraźniej początki XVI wieku będą dla wielu piekielnie trudnym okresem. ■





■ WYDAWCA **IPS CG** ■ PRODUCENT **REBELLION** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ**

ALIENS VS PREDATOR GOLD

Aliensi Gone Gold! Predatory Gone Gold! Gold Gone... eeech, nie mam siły!!!
To prawda! Za chwilkę na naszym rynku ukaże się „złota" edycja tej kultowej gry rodem z Rebellion. Po raz kolejny będziemy mogli wytrzeć gębę ze śluzu i stanąć twarzą w pysk z największymi bestiami galaktyki. Edycja „Gold" ma mieć poprawione bugi techniczne zauważone przez graczy, ulepszony tryb multi-player (wraz z dodatkową opcją... wsparcia artyleryjskiego!), dodane przynajmniej dwie nowe giwery i szesnaście nowych aren w trybie multi. Każdy z rozgrywających charakterów otrzymał pięć bonusowych cech. Oprócz standardowej wersji gry znajdziemy w pudełku tzw. Millennium Expansion Pack, który kryje właśnie te wszystkie smakowitości upchane na dziewięciu krwistych poziomach. Nie wiem jak jest z Wami, ale w przypadku naszej radosnej ekipy giercmańskiej ten add-on cieszyć się będzie wielkim wzięciem. U co poniektórych powoli widać rosnącą szczecinę na karku i dziwnie deformującą się szczękę. Hooot, co z Tobą... Grrrr.... ■

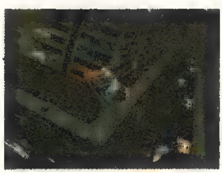


■ WYDAWCA **TECHLAND** ■ PRODUCENT **TECHLAND** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ**

CRIME CITIES



Fenomen takich kultowych filmów, jak chociażby „Blade Runner" polega na niesamowitym klimacie wytworzonym przez ciekawy scenariusz i niesamowitą grafikę.
Te dwa czynniki mogą zadecydować o sukcesie projektu firmy Techland, która zamierza dosłownie w ciągu najbliższych kilku tygodni wypuścić na rynek swą tajną broń. Nosi ona roboczą nazwę „Crime Cities" i może okazać się prawdziwym eksportowym hiciorem. Naszym zadaniem będzie po prostu przetrwać w metropoliach przyszłości, w których wielkie korporacje walczą na ulicach o władzę z podziemnymi syndykatami i ich gangami. Wszystko jako żywo przypomina spowite dymem brudne rynsztoki znane z „Blade Runnera" czy „Piątego Elementu" Bessona. Nie dane nam było jeszcze osobiście sprawdzić tych buńczucznych zapowiedzi, ale „Crime Cities" zapowiada się ciekawie. Doskonale dopracowana oprawa graficzna już znalazła międzynarodowe uznanie - na prestiżowym Indepedence Game Festival w San Jose zdobyła główną nagrodę właśnie za doskonale oddane graficznie realia wykreowanego świata! Może wreszcie na międzynarodowym rynku ukaże się produkt polski, który poza mętną nalepką „made in Poland" będzie w stanie pokazać prawdziwą klasę. Mamy taką nadzieję, bo tajemniczość całego przedsięwzięcia powoduje ślinotoki u naszych weteranów. Klimat gry przypominający hollywoodzkie megaprodukcje już teraz zwraca naszą uwagę. ■





VARIA

Polski rynek wydawniczy przeżywa boleśnie każdą „sportową" premierę międzynarodowego megahitu. Aby wreszcie wydusić parających się niecnym, pirackim procederem firma Mirage otwiera swój oficjalny Hall Of Fame na którym znajdą się ksywy i podobizny wszystkich tych, którzy przyniosą do siedziby firmy obcięte uszy stadionowych „wydawców". Liczone są tylko pary, zaś najlepsi uzyskają darmowe egzemplarze menedżerów piłkarskich i zaszczytny tytuł Króla Strzelców.

Inne rozwiązanie zaprezentowała firma IPS CG, która postanowiła radykalnie obniżyć ceny na swe produkty. Od dziś największe hiciory EA można nabyć za jedyne 25,99 zł.

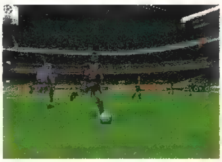
■ WYDAWCA MIRAGE ■ PRODUCENT EIDOS ■ PREMIERA II KWARTAŁ

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Zapomnijcie o rodzimej piłce kopanej! Czas na prawdziwy profesjonalizm.

O tym, jak to nasi dzielni faceci w szortach kopią piłkę, wiele już napisano. Gdyby choć w jednym procencie przełożyło się to na wyniki osiągane przez polskie drużyny - piłkarskie mistrzostwo świata mielibyśmy w kieszeni. Ponieważ jednak tak nie jest, przynajmniej przez chwilkę możemy pomarzyć o prawdziwej piłce i w zaciszu domowym odegrać się za wszystkie klęski. Pomoże nam w tym najnowsze dziecko Eidosa - „UEFA Champions League 2000". Trzydzieści dwa kluby ze światowej czołówki, profesjonalny komentarz (swoich głosów użyczyły tak znane postacie piłkarskiego i dziennikarskiego światka, jak Bob Wilson, Clive Tyldesley czy Kevin Keegan), opcja historyczna pozwalająca rozegrać dowolny sezon od 1960 roku. Takie banałki, jak poprawione AI, udoskonalona grafika dzięki lepszemu systemowi motion capture są w „wyposażeniu standardowym". Ba, będzie nawet można pograć w kilkunastu chłopa wybierając swoich ulubionych zawodników. Jaka szkoda, że nasze zwycięstwo będzie czysto wirtualne. ■







GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Sudden Strike	Eidos	II Kwartał
Thief 2	Eidos	II Kwartał
Icewind Dale	Interplay	II Kwartał
Team Fortress 2	Sierra	II Kwartał
Colin McRae 2	Codemasters	Maj
Carmageddon TDR 2000	SCI	Czerwiec
Hitman: Codename 47	Eidos	Czerwiec
Diablo 2	Sierra	Czerwiec
Duke Nukem Forever	GT	Czerwiec
Gangsters 2	Eidos	III Kwartał
Monkey Island 4	LucasArts	III Kwartał
Max Payne	Take2	III Kwartał
Commandos 2	Eidos	Sierpień
Sacrifice	Interplay	Sierpień
Warcraft III	Sierra	Listopad
Black&White	EA	IV Kwartał
Baldur's Gate 2	Interplay	IV Kwartał
Hidden&Dangerous 2	Take 2	IV Kwartał

■ WYDAWCA PLAY-IT ■ PREMIERA II KWARTAŁ

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Kilkanaście tysięcy lat to wystarczająca ilość czasu, by z wyrzuconego przez martwą przestrzeń kosmosu kawałka skały wyszło nowe życie.

Dodajmy, że przejawia ono iście kanibalistyczny głód i nie zamierza samodzielnie opuścić ziemskiej kolonii na Czerwonym Gigancie. Planeta Mars naprawdę ożywiła ludzką wyobraźnię. Dzięki ludziom z Take 2 zyskamy unikalną możliwość rozwiązania krwawej zagadki. Twórcy „Martian Gothic" oddają w nasze ręce losy trójki bohaterów, którzy spróbują zapobiec dalszym nieszczęściom. Gra przypomina zastosowanymi rozwiązaniami doskonale nam znanego „Resident Evila" - podobnie jest z klimatem rozgrywki. Snujące się po bazie potwory, wieczna drżączka przy każdym otwarciu drzwi, czy wreszcie niezły arsenał środków pozwalających nam pozbyć się niechcianego towarzystwa. Horrorystyczno-nihilistyczny klimat osaczonych na samotnej kolonii ludzi powinien wielu przypaść do gustu. Gra prezentuje się fenomenalnie od strony graficznej, zasmakujcie jej! ■



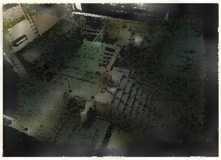
■ WYDAWCA CD PROJEKT ■ PRODUCENT CRYO ■ PREMIERA MAJ

THE TIME MACHINE



Wells, ten zarośnięty delikwent w dobrze skrojonej marynarce postanowił odcisnąć swe piętno także na naszej branży.

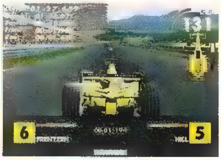
Napisany przez niego kilka dziesiątków lat temu „Wehikuł Czasu" stał się prawdziwie kultową publikacją, otwierająca chyba na dobre podwoje literatury dla fantastyki. Mimo iż z perspektywy czasu na pewno nie potrafi zachwycić nażartych Dickiem czy Żelaznym delikwentów, to jednak wciąż pozostaje prawdziwą klasyką gatunku. Po zbudowaniu zadziwiającej machiny główny bohater przenosi się do roku 800000 i poznaje zatrważającą prawdę o przyszłości gatunku ludzkiego. My tutaj nie zdradzimy oczywiście niczego, poza technicznymi aspektami produktu. Pre-renderowane scenerie, w pełni trójwymiarowi bohaterowie i widok z trzeciej osoby - oto podstawowe atuty tej gry. Z całego serca polecam Wam najpierw przekopanie się przez lekturę (która w cale nie jest porażająca objętościowo, niczym filmowane niedawno dzieła Henryka S.). Tylko wtedy poczujecie unikalny klimat towarzyszący rozgrywce. Broń Boże nie traktujcie tej rozgrywki jako panaceum na braki w domowej biblioteczce. Jej zadaniem będzie chyba pokazanie „niecytatym", jak wyglądała klasyka science fiction, zanim ktokolwiek wymyślił ten termin. ■





■ WYDAWCA MIRAGE ■ PRODUCENT EIDOS ■ PREMIERA II KWARTAŁ

F1 WORLD GRAND PRIX 99



Dwa koła małe, dwa duże i oprofilowane spojlery... co to jest? Nie, to nie Ursus C330!

Formuła Pierwsza ma w naszym kraju tylu fanatycznych zwolenników, co i zaciekłych wrogów. Magia gigantycznych szybkości skutecznie zatrzymuje przed telewizorami fanów tego dość niebezpiecznego sportu, ale z drugiej strony każdy z nich chciałby chyba przeżyć spotkanie z setkami najlepszych na świecie kierowców. Taką właśnie możliwość oferuje nam ta gra. Dwudziestu dwóch najbardziej znanych mistrzów kierownicy świata, jedenaście najbardziej utytułowanych stajni i możliwość grania na stareńkim splitscreenie pozwolą bawić się tą grą nawet niezsieciowanym fanom F1. Oczywiście nie zapomniano o wprowadzeniu dynamicznych warunków pogodowych, dopracowaniu modeli fizycznych naszych maszyn czy też opcji gry przez sieć - w końcu tuzin żądnych walki mężczyzn stworzy klimat nie przypominający porannej mszy. I o to chodzi! ■



POMPEI



Tym razem zanurzymy się w świecie historycznej przygodówki. Epoka starożytnego Rzymu to prawdziwa Mekka dla spragnionych odrobiny realizmu.

Główny bohater tej gry jest zagubionym w czasie bytem, którego zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie swoich bliskich i przeniesienie w inny wymiar czasowy. Rok 79 przed Chrystusem. Pompeje. Za trzy dni wybuchnie wspaniały Wezuwiusz i pogrzebie całe miasto pod wielometrową warstwą żwiru. Masz tylko trzy dni na odszukanie swojej żony i przeniesienie się w daleką przyszłość. Gra graficznie bazuje na ostatnich osiągnięciach archeologów, przez co jest bardziej wiarygodna graficznie.

ze świata

■ CD-Projekt za moment wyda w pełni spolonizowane „Worms Armageddon" i „Rollercoaster Tycoon". Cena? Tylko 69 złotych.

■ „Return To Castle Wolfenstein" - jeśli nic Wam nie mówi ten tytuł, to powinniście wrócić do roku 1991 i spróbować się zmierzyć z faszystami zamieszkującymi mroczny zamek. Activision wskrzesza „Wolfensteina"! Termin - początek 2001 roku.

■ Oficjalną premierę polskiej edycji „Planescape Torment" przeniesiono na dzień 5 kwietnia motywując ten fakt znaczącymi zmianami w sferze dźwiękowej gry.

■ Westwood nie zamierza broń Boże pogrzebać żyły złota, jaką jest dopiero co zregenerowany „Command&Conquer". Tiberianowe słoneczko radośnie rozbłyśnie niecodziennym add-onem o nazwie „Firestorm". Ma on zawierać ulepszony generator map losowych, panele pozwalające generować dowolne zjawiska atmosferyczne (ach, te burze jonowe!) i... nowe misje, rzecz jasna! Recenzja w następnym numerze!

■ Na jesieni powinna się także ukazać niecodzienna kontynuacja strategicznego megahitu, jakim był produkt Westwood. Kodowa nazwa „Renegade" oznacza jeszcze więcej ognia, stali, dymu i... fenomenalnej grafiki 3D!

■ Firma IPS zapowiedziała wprowadzenie nowych tytułów do cieszącej się wielkim powodzeniem serii Kolekcji Klasyki Komputerowej. Za naprawdę małe pieniądze będzie można nabyć tak znane tytuły, jak: „Sports Car GT", „Need For Speed 3", „Magic Carpet" i „Dungeon Keeper", „Theme Park" i „Theme Hospital", „Syndicate Wars" wraz z „Warhammer: Dark Omen". Cena podwójnych paków to 55 złotych, pojedynczych - zaledwie 45,00. Wiemy także z dobrze poinformowanych źródeł, że w tej serii niebawem zobaczymy „Dune 2000" i „Sim City 2000".


NIEZWYKŁA HISTORIA. PRAWDZIWY THRILLER POLITYCZNY.
ŻYJĄCY ŚWIAT 3D. NIELINIOWA FABUŁA. PRAWDZIWA TEORIA SPISKU
PREMIERA kwiecień 2000
Nadchodzi rok 2052
Z tego wiru brutalności wyłania się starszy spisek
kontrolę nad światem. Niesamowite, ale tylko Ty to widzisz.
Musisz rozwiązać tę niezwykłą zagadkę. Jednak im
im głębiej ją drążysz, tym więcej niepewności i nowych pytań.
Pamiętaj też o swoich przyjaciołach.
Ale pamiętaj ... nikomu nie możesz ufać, nikomu!
niekoniecznie korzystne dla Ciebie.
Najnowszy RPG, który powstał na engine Quake II.
Sylvester „Sly" Boots i Stiletto Anyway podróżują po galaktyce i między wymiarami w poszukiwaniu prawdy o niespotykanie wysoko zaawansowanej technologii dawno wymarłej, obcej cywilizacji.
Do wędrówki dołącza się pięć innych postaci, które razem z bohaterami próbują odkryć odwieczną tajemnicę.
Odwiedź ponad 100 zróżnicowanych poziomów.
Staw czoła ponad 150 przerażającym potworom.
Projektuj własne bronie za pomocą specjalnego modulatora.
Wykorzystaj unikatową możliwość kierowania trzema bohaterami jednocześnie.
Zagraj w najbardziej tajemniczy i zagadkowy RPG jaki kiedykolwiek powstał.
ANACHRONOX
EIDOS
PC CD
www.mirage.com.pl
MIRAGE
ANACHRONOX ... trademarks of Ion Storm ... All rights reserved.
©1999 ... the EIDOS ... trademarks of
EIDOS ... All other trademarks are the property of their respective owners.
MIRAGE MEDIA s.c.

Wszyscy nabywcy gry wezmą udział w losowaniu

ORYGINALNEGO MIECZA SAMURAJSKIEGO



Firma MIRAGE przygotowała upominki i wspaniały konkurs:

* wszyscy zarejestrowani nabywcy gry wezmą udział w losowaniu ORYGINALNEGO MIECZA SAMURAJSKIEGO
* dla pierwszych 500 klientow oryginalne specjalnie przygotowane mousepady
* wśród osób, które nadeślą karty rejestracyjne rozlosujemy także 50 super koszulek "Daikatana"
* w każdym pudełku oprócz gry znajdziecie extra pocztówki oraz NIESPODZIANKĘ



CARMAGEDDO

Postapokaliptyczne centrum doskonalenia kierowców. Trudno znaleźć je na mapie, ale kilka miejsc natychmiast przychodzi do głowy...



Dwaj mężczyźni wychodzą z centrum testowego - jeden potężny i łysiejący, cały wymalowany na czerwono. Drugi, niski i przygarbiony, ma na sobie [illegible] flanelową koszulę. Nerwowo się przy tym rozgląda.

Ta dziwna para dochodzi do parkingu, gdzie między Fiestą i Civicem stoi niesamowicie prezentujący się czerwony samochód. Widać, że [illegible] łukiem omija myjnię, gdyż pokryty jest czymś, co wygląda jak świeże wnętrzności. Wzdłuż [illegible] biegną podwójne stalowe [illegible]. Dwaj mężczyźni podchodzą do niego.

„[illegible]"

„Niegdyś. Jednak żona nie chciała nim jeździć. Kazałem Torusowi podrasować go i teraz pani Damage może wybierać się na przejażdżki. Ona lubi robić wszystko [illegible]..."

„Hmmm. Czy potrafisz przeczytać tablicę tego policyjnego wozu?"

(Mrużąc oczy) „B... H... I... C... J... 8..."

„No nie, ale to nieważne. Ten test i tak nie jest taki istotny. Proszę wsiąść do swojego pojazdu, panie Maxie Damage i zaczynajmy..."

ON TDR 2000

CENTRUM DOSKONALENIA KIEROWCÓW
SCI - RAPORT EGZAMINATORA

EGZAMINATOR:
MIEJSCE TESTU:
KIEROWCA: Max Damage
SAMOCHÓD:

LUSTERKO, SYGNALIZACJA, CHAOS

W czasie poprzednich dwóch egzaminów, pan Damage pokazał, że ma zadatki na dobrego kierowcę, ale tym razem wykazał się o wiele większym talentem. Ogromny wzrost liczby pieszych pozwolił mu oddać się prawdziwej krwawej orgii. O wiele łatwiej też przyszło mu tym razem zwracać na siebie uwagę stróżów prawa. W pewnym momencie ścigało nas nie mniej niż pięć policyjnych radiowozów, grupę NPC-ów (których najwyraźniej ogarnęło drogowe szaleństwo) oraz inne uczestniczące w teście samochody.

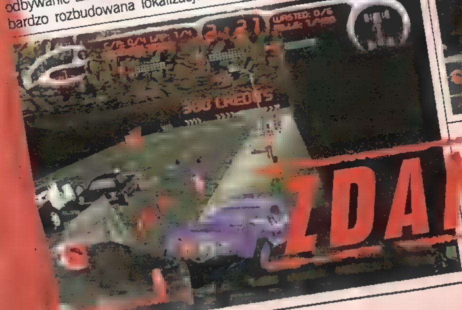
Co jednak ważniejsze, pan Damage dowiódł, że „TDR 2000" stanowi doskonałe miejsce na odbywanie takich testów. Jest to bardzo rozbudowana lokalizacja (10 różnych środowisk) oferująca dostatek alternatywnych tras (oszałamiająca liczba 30. odrębnych wyścigów, 10 aren multi-player oraz wiele misji), co zapewnia większą różnorodność niż poprzednie lokalizacje.

Prawdę mówiąc, to można by sądzić, że architekci celowo zaprojektowali występujące tu miasta i trasy pod kątem ryzykownej jazdy. Oślizłe kanały ściekowe, zrujnowane budynki i parki rozrywki stanowią interesujące elementy tras w „TDR 2000", a pan Damage zademonstrował, jak podjeżdżanie po nachylonych ścianach budynków może przyspieszyć pokonanie testowych tras. Ogólnie rzecz biorąc, wyraźna poprawa.









ZDANY

TEORIA

Co części jej wprowadzenia widziałem wiele szpanujących kierowców. Dlatego też więc olbrzymią niespodzianką był widok pana Damage'a uzyskującego tak dobry wynik. Czasem trudno było odczytać odpowiedź (czerwony atrament mieszał się z krwią), ale ogólnie rzecz biorąc, były poprawne.

Słusznie zauważył, że w „TDR 2000" występuje ponad 50 rodzajów samochodów - włączając w to wielkie ciężarówki, wozy policyjne, furgonetki, wszędołazy i karawany. Przysięgał, że widział samochód, który wyglądał jak wóz z serialu telewizyjnego „Knight Rider", a także kilka rodem z „Mad Maxa". Szczerze mówiąc, wydaje mi się, że ma przywidzenia, ale mógłbym przysiąc, że widziałem samochód w stylu retro. Jednak może moja narzeczona ma rację - zbyt dużo pracuję. Jeżeli chodzi o statystykę, to słusznie wskazał na to, że „TDR 2000" rusza się o wiele płynniej niż poprzednicy (wspomniał coś o „średnio 30 fps", co według mnie miało znaczyć 30 p**** pieszych rozwalonych. Czasami posługuje się bardzo barwnym językiem...).

A kiedy pogratulowałem mu nowej fabryki i lepszego widoku przez przednią szybę, wspomniał, że zawdzięczać to można innej modyfikacji - zmiennej rozdzielczości od 320 x 200 do 2048 x 1768, 16 - 32 bit oraz skalowalnemu kreśleniu odległych obiektów. Nie mam zdania na temat tych pierwszych, ale w tym drugim przypadku chodzi chyba o to, że zamontował lepszą szybę.

ZDANY





HAMULEC RĘCZNY

Nigdy - nawet kiedy oślepiony nagłym wściekł pięścią w deskę rozdzielczą - nie próbował nawet się zatrzymać. Kilka razy udało mu się wykonać parę zgrabnych skrętów na ręcznym, ale generalnie szybkość nigdy nie spadała poniżej 100 km/h, a czasami przekraczała 350.

Jedyne okazje, przy których zwalniał, to kiedy chciał mi pokazać jak fantastyczni są piesi, po czym szybko ich rozjeżdżał. Trzeba mu jednak przyznać, że miał rację. Poruszali się tak, jakby nic im nie groziło i w przeciwieństwie do danego z innych centrów doskonalenia (jedno z nich zlokalizowane jest w „Midtown"), przechodnie wykazywali większe zainteresowanie naszymi poczynaniami niż ratowaniem własnej skóry. Widziałem, jak bogu ducha winni piesi przechodzą przez ulicę i przechadzają się w dużych grupach, jakby nie mieli żadnych zmartwień. Niektórzy nawet odwracali się w naszą stronę, biernie obserwując nasze poczynania. Idioci!

Nie lubię, jak ktoś się na mnie gapi, nie wygląda na to, że Max tego wprost nie lawidzi. Najwyraźniej jego zaprzyjaźniony warsztat ma pełne ręce roboty, sądząc z liczby dziwacznych gadżetów, w jakie wyposażony jest jego samochód. Oprócz generatora elektrycznego i ogromnej sprężyny zauważyłem szereg innych pomysłowych narzędzi. Poprosiłem go, aby zapoznał mnie z nimi, ale on tylko roześmiał się, mówiąc „wszystko w swoim czasie".

OBLANY

KONCENTRACJA ZA KÓŁKIEM

Problemem pana Damage'a jest to, że często odpływa myślami do jakiegoś fantastycznego świata. Najwyraźniej coś chodzi mu po głowie i to, co zrozumiałem z jego mruknięć, obraca się wokół postapokaliptycznej pustyni, gdzie mieszkańcy zostali zaszufladkowani w więzieniach rodem z „Ucieczki z Nowego Jorku". Wykorzystał nawet te przywidzenia jako pretekst do brania udziału w szaleńczo niebezpiecznym „mieście", kiedy to wmawiał sobie, że teraz







nie różnych przedmiotów pomoże mu przejść do następnego poziomu. Zadziwiające jest, że ta teoria nie jest taka absurdalna, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Byłem między innymi świadkiem, jak pan Damage, przy pomocy kawałków znalezionego lontu wprowadził w amok olbrzymią figurę King Konga w miejscowym parku rozrywki. Udało mu się również zatopić łódź rzucając do środka dynamit i wyskakując w bezpieczne miejsce.

Muszę przyznać, że te krótkie „misje" urozmaicały nudę codziennych zajęć i stanowiły miłą odmianę w stosunku do bezmyślnej (i szczerze mówiąc nieco nużącej) rzezi, której tak lubi oddawać się za kierownicą samochodu.

OBLANY

ZAWRACANIE NA TRZY

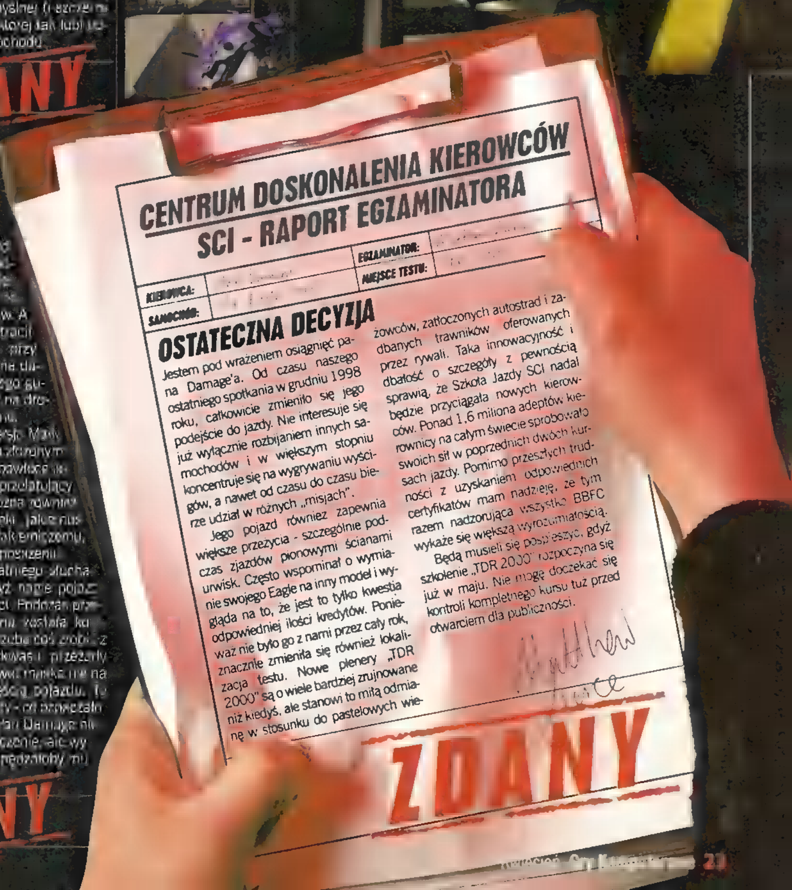
Pod koniec egzaminu pojazd pana Damage'a był kompletnym wrakiem, chociaż jak twierdzi, może błyskawicznie go naprawić za kilka kredytów. A kiedy kilkakrotnie zupełnie stracił panowanie nad pojazdem - przy tym dwukrotnie lądowaliśmy na dachu - naciśnięcie odpowiedniego guzika sprawiło, że wróciliśmy na drogę, jak gdyby nigdy nic... Dziwne.

Szybko stało się jasne, że wersja Mark 3 tego pojazdu jest teraz bardzo złożonym wozem. W nowej, metalicznej powłoce lakieru jak w lustrze odbijali się przelatujący po masce piesi. Samochód można również całkowicie modyfikować, dzięki jakiemuś komputerowemu programowi lakierniczemu, który jest w standardowym wyposażeniu.

Szczerze mówiąc, tego ostatniego słuchałem piąte przez dziesiąte, gdyż nagle pojazd zaczął gubić coraz więcej części. Podczas przejeżdżania przez ogień karoseria została kompletnie osmalona (naprawdę trzeba coś zrobić z tymi bombowcami), kałuże kwasu przeżarły blachę, a zderzak, drzwi, a nawet maska nie na długo pozostały integralną częścią pojazdu. To samo spotykało inne samochody - co oznaczało, że drugie ustawione były złomem. Pan Damage nie ma co chyba liczyć na ubezpieczenie, ale wydaje się, że nie jest to coś, co spędzałoby mu sen z powiek.

ZDANY





CENTRUM DOSKONALENIA KIEROWCÓW
SCI - RAPORT EGZAMINATORA

KIEROWCA:
SAMOCHÓD:
EGZAMINATOR:
MIEJSCE TESTU:

OSTATECZNA DECYZJA

Jestem pod wrażeniem osiągnięć pana Damage'a. Od czasu naszego ostatniego spotkania w grudniu 1998 roku, całkowicie zmieniło się jego podejście do jazdy. Nie interesuje się już wyłącznie rozbijaniem innych samochodów i w większym stopniu koncentruje się na wygrywaniu wyścigów, a nawet od czasu do czasu bierze udział w różnych „misjach".

Jego pojazd również zapewnia większe przeżycia - szczególnie podczas zjazdów pionowymi ścianami urwisk. Często wspominał o wymianie swojego Eagle na inny model i wygląda na to, że jest to tylko kwestia odpowiedniej ilości kredytów. Ponieważ nie było go z nami przez cały rok, znacznie zmieniła się również lokalizacja testu. Nowe plenery „TDR 2000" są o wiele bardziej zrujnowane niż kiedyś, ale stanowi to miłą odmianę w stosunku do pastelowych wieżowców, zatłoczonych autostrad i zadbanych trawników oferowanych przez rywali. Taka innowacyjność i dbałość o szczegóły z pewnością sprawią, że Szkoła Jazdy SCI nadal będzie przyciągała nowych kierowców. Ponad 1,6 miliona adeptów kierownicy na całym świecie spróbowało swoich sił w poprzednich dwóch kursach jazdy. Pomimo przeszłych trudności z uzyskaniem odpowiednich certyfikatów mam nadzieję, że tym razem nadzorująca wszystko BBFC wykaże się większą wyrozumiałością.

Będą musieli się pospieszyć, gdyż szkolenie „TDR 2000" rozpoczyna się już w maju. Nie mogę doczekać się kontroli kompletnego kursu tuż przed otwarciem dla publiczności.

Matthew Price

ZDANY



EPISODE I
OBI-

WITAJ, MŁODY PRZYJACIELU.

Skoro czytasz te słowa, to wierzę, że chcesz podjąć szkolenie w starożytnej sztuce Jedi. Jeżeli tak jest, to przyjmij, proszę, moje przeprosimy za tryb tego szkolenia. Tradycją jest, że aspirujący Jedi znajduje sobie mistrza, z którym spędza kilka lat poznając mistyczne drogi Mocy. Jednakże, z uwagi na nieprzewidziane cięcia budżetowe w tym roku oraz gwałtowny spadek pozostających przy życiu Mistrzów Jedi, zostaliśmy zmuszeni do skorzystania z tego oto podręcznika. Podręcznika rycerza Jedi. Dbaj o niego, mój młody przyjacielu, gdyż znajdziesz w nim sekrety przekazywane zazwyczaj z pokolenia na pokolenie. Sekrety mówiące o nowej „strzelance FPP” autorstwa najpotężniejszego Jedi we wszechświecie - Qui-Lucas Arta.



WAN



Nawet na wczasach w Wenecji, Obi-Wan nie potrafi oprzeć się pokusie kanałów.

Bądź pozdrowiony, młody Jedi. Z kart tego podręcznika będę przemawiał do Ciebie jako Mistrz Mocy. Nieobce są mi sekrety przyszłości i od jakiegoś czasu wszechobecna Moc nakazuje mi przybliżyć Ci nową magiczną siłę znaną jako „Obi- Wan".

Miałeś już styczność z „Dark Forces" i historią „Jedi Knighta". Powinieneś więc pamiętać, że każde z nich było strzelanką FPP, w której mogłeś wcielić się w postać Kyle'a Katarna i towarzyszyć mu w wielu bitwach na drodze do zdobycia Mocy. Wiem również, że poznałeś również „Jedi Knight: Mysteries Of The Sith" i chciałbym, abyś tu skoncentrował swoje myśli. Wielu członków zespołu produkcyjnego „Sitha" uczestniczy w tworzeniu „Obi-Wana", a w szczególności Jedi Stephen Shaw, który był i jest Szefem Projektu w obu przypadkach. Kierunek w którym on i jego zespół postanowili poprowadzić „Sith" jest drogą, po której stąpa również nowa gra. Nie sądź jednak, że „Obi-Wan" to po prostu „Dark Forces 3". Jej akcja opiera się na wydarzeniach przedstawionych w filmie „Epizod I: Mroczne Widmo" oraz przygodach cudownego dziecka Mocy – Obi-Wana Kenobi.

Zespół produkcyjny zdaje sobie chyba sprawę, iż najnowsze kinowe wcielenie Gwiezdnych Wojen jest, delikatnie mówiąc, do kitu. Jednak należy wziąć pod uwagę tę okoliczność łagodzącą, że gdybyśmy mieli w filmie wskazać postać, która nie była otoczona powszechną nienawiścią, to był nią właśnie Obi-Wan. Ponadto, bogactwo fabuły (niekoniecznie związanej z tym paskudnym Jar Jar Binksem) to elementy, którym warto zawierzyć.

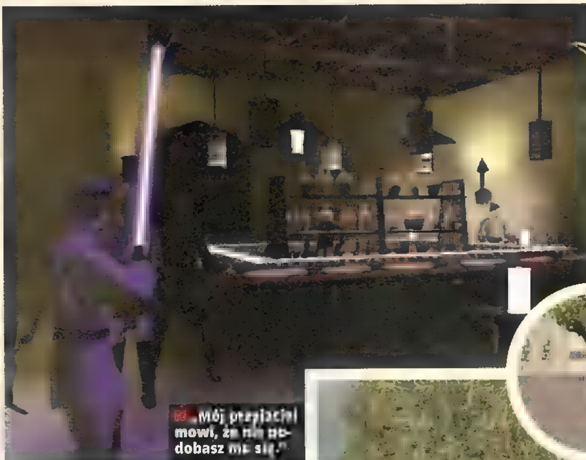
WIELKA SZANSA

Wiele z tego, co jest konieczne do zrozumienia nowej gry opiera się na znajomości różnic pomiędzy nową grą i „Jedi Knightem". Najważniejsza z nich to fakt, że engine graficzny jest budowany od zera. Oznacza to, że będzie w stanie sprostać wymogom narzuconym przez zespół produkcyjny. Nowy engine wykorzystuje moc znaną jako „pozytywny generator przestrzeni", co wymaga chyba kilku słów wyjaśnienia. Strzelanki FPP, z którymi dotychczas miałeś do czynienia wykorzystują „negatywny generator przestrzeni". Oznacza to, że projektant poziomu zaczyna od solidnego bloku, w którym drąży przestrzenie, w których rozgrywa się akcja. Narzuca to pewne ograniczenia i stanowi przyczynę, dla której akcja

ZAPYTAJ YODY



[illegible]



„Mój przyjaciel mówi, że nie podobasz mu się.”

ZAPYTAJ YODY







wielu gier rozgrywa się w wąskich korytarzach i klaustrofobicznych pomieszczeniach. Odwracając ten system, projektant rozpoczyna od całkowicie pustego świata, w którym konstruuje wszystko, co jest mu potrzebne. W efekcie tego, świat „Obi-Wana" jest otwarty i rozległy orz potrafi prezentować rozległe levele plenerowe, nie ograniczając się do przypominających labirynt korytarzy.

Nowy engine wyposażony jest również w system fizykalny, jakiego Rada Jedi jeszcze nigdy nie oglądała. Dzięki niemu każdy obiekt i postać zachowują się w realistyczny sposób. Na przykład, jeżeli zechcesz swoim świetlnym mieczem (patrz „MIECZ ŚWIETLNY - TO NIE ZABAWKA") rozwalić jakąś skrzynię, to nie rozpadnie się ona w z góry zaprogramowany sposób, lecz ulegnie zniszczeniu, którego przebieg będzie dokładnie wyliczony przez engine, który między innymi uwzględni to, w jaki sposób w nią uderzyłeś. Dlatego też każda eksplozja, zniszczenie i rozczłonkowanie jest niepowtarzalne. Jeżeli wrzucisz jakiś mający dużą wyporność obiekt do wody, to będzie kołysał się na jej powierzchni w zgodzie ze swoją wypornością i ruchami cieczy.

Oprócz tego, engine umożliwia zastosowanie elementu, którego nie było dotąd w żadnej strzelance FPP. Wyobraź sobie scenę: żołnierz Naboo stoi na ulicy pod wiszącym koszem. Obi-Wan ukradkiem podchodzi od tyłu i staje w pewnej odległości. Korzystając z Mocy, delikatnie popycha kosz. Ten obraca się i lekko chwieje. Obi-Wan popycha mocniej. Tym razem kosz spada z zaczepu na głowę niczego nie spodziewającego się żołnierza, pozbawiając go przytomności. Obi-Wan może bezpiecznie kontynuować swoją wędrówkę i nie musiał nawet wyciągać miecza. Cóż za sprytny Jedi.

Nowy engine sprawia, że wszystko wygląda niezwykle ponętnie. Efekty świetlne dorównują tym z „Unreala", a efekty wody i ognia to prawdziwa rewolucja. Jeżeli jednak komputer nie posiada dość mocy, engine potrafi dostosować się do jego możliwości, pozwalając na płynną grę.

„JEDYNIE DOGŁĘBNA ZNAJOMOŚĆ MOŻLIWOŚCI MIECZA ZAGWARANTUJE TWOJE PRZETRWANIE"

MOC, I CO POTRAFI DLA CIEBIE ZROBIĆ

Jeżeli pamiętasz swoją przygodę z „Jedi Knight" i „Mysteries Of The Sith" to wiesz wszystko na temat Mocy. „Obi-Wan" korzysta z tych pomysłów i wprowadza szereg zmian. Po pierwsze, nie będziesz już otrzymywał za swoje dokonania gwiazdek. Niektórzy członkowie Rady doszli do wniosku, że był to nie najmądrzejszy pomysł i teraz Twoja Moc będzie zależała od tego, jak często będziesz się nią posługiwał. Trening czyni mistrza.

Związane z wykorzystaniem Mocy umiejętności będą również lepiej zintegrowane z systemem sterowania. Zapewne pamiętasz z wcześniejszych treningów, że każda umiejętność była przypisana do klawisza funkcyjnego, co czasami utrudniało szybkie z nich korzystanie. Tym razem dostęp do tych umiejętności będzie o wiele prostszy. Pojawi się również klawisz modyfikatora. Im dłużej przytrzymasz go wciśniętym, tym większy efekt, a natychmiast po zwolnieniu klawisza, działanie Mocy ustanie. Taka precyzyjna kontrola to coś dla prawdziwego Jedi - połączenie umysłu, ducha i klawiatury.

ZAPYTAJ YODY







Często przyjdzie nam walczyć z robotami bojowymi.





Nie rób tego - zostało Ci jeszcze tyle życia.

MIECZ ŚWIETLNY, TO NIE ZABAWKA

Przypomnij sobie, jak przebiegał Twój trening w „Mysteries Of The Sith". Po przekazania kontroli w ręce Mary Jade, traciłeś całe uzbrojenie oprócz świetlnego miecza. „Obi-Wan" nie będzie ograniczać się wyłącznie do świetlnego miecza i udostępni inne typy uzbrojenia. Dogłębna znajomość możliwości miecza zagwarantuje Twoje przetrwanie. Dzięki systemowi „Glify", miecz staje się najwszechstronniejszą bronią, jaka kiedykolwiek pojawiła się w komputerowej grze. Glify to określone ruchy myszką, które odpowiadają akcjom postaci. Wyobraź sobie rysowanie myszką obrazków - znaków runicznych - których kreślenie wywołuje odpowiednie reakcje. W ten sposób Obi-Wan może, w miarę postępów w grze, nauczyć się ogromnego zestawu manewrów mieczem. Miecz może być również wykorzystany do obrony przed strzałami prymitywnych blasterów.

MROCZNOŚĆ WIDMA

„Obi-Wan" koncentruje się na wcześniejszych przygodach słynnego bohatera. Przedstawione w filmie przygody Obi-Wana były pokazane jedynie fragmentarycznie, pozostawiając wiele wyobraźni widzów. Tą otwartość fabuły gra wykorzysta na swoją korzyść, wypełniając wszystkie luki i unikając zupełnie zbytecznych kontaktów z Binksem. Wędrówka będzie podążała filmowym śladem i wiele czasu spędzisz na Theed. Obi-Wan będzie musiał walczyć z robotami bojowymi, żołnierzami Naboo, a nawet z Darthem Maulem. Wszystko zakończy się misją polegającą na odstawieniu królowej w bezpieczne miejsce.

Akcja „Obi-Wana" nie opiera się na szybkim strzelaniu i wyrzynaniu wszystkiego, co się rusza. Obi-Wan będzie musiał korzystać ze swojego miecza, jak i umysłu, zmagając się z niebezpieczeństwami świata gry. Rozwiązywanie zagadek i eksploracja składają się na znaczną część rozgrywki, więc możesz spodziewać się dużych wyzwań dla umysłu, a nie tylko dla palca wskazującego.

INNI JEDI

„Jedi Knight" nie zrobił raczej furory swoimi opcjami multi-player. „Obi-Wan" zamierza to nadrobić. Nadal oczywiście, gra skoncentruje się na pojedynczym graczu, ale tym razem Jedi Shaw zapewnia wszystkich, że tryb multi-player będzie wspaniałym doznaniem. Nie tylko będziemy więc mieć do czynienia z pojedynkami na śmierć i życie, czy też porywaniem flagi. Pojawią się też specjalne scenariusze. Na przykład, działając w zespole będziesz mógł podjąć się eskortowania królowej Amidali, podczas gdy drugi zespół podejmie się roli robotów bojowych. Nie chcę zachęcać Cię do tak mrocznych uczuć jak zemsta, ale mam obowiązek poinformować Cię, że w trybie multi-player będzie można korzystać ze „skórek" wszystkich znanych z filmu i gry postaci. Oznacza to, że będzie można nakłonić kogoś do przybrania postaci Jar Jar Binksa, a następnie załatwienia go w szczególnie okrutny sposób. Można będzie również organizować najmniej prawdopodobne pojedynki. Jeżeli zechcesz zobaczyć jak Amidala walczy z Qui-Gon Jinem, nic nie stoi na przeszkodzie

ŻYCZĘ SZCZĘŚCIA

Gratuluję, że dobrnąłeś aż tutaj. Wszystko, czego tu się dowiedziałeś, zaowocuje jeszcze w tym roku, więc cierpliwość to kolejna umiejętność, która będzie Ci potrzebna. JOHN WALKER

ZAPYTAJ YODY



DOGS OF WAR

Miejmy nadzieję, że nazwa to jedyna fundamentalna rzecz, jaką Take 2 chce zmienić. Prawda, chłopaki?





O rany! Niezła armata.

WIDZĘ STĄD PUB

„Dogs Of War" umożliwia oglądanie bitwy z różnych perspektyw. No i co z tego, mógłby ktoś pomyśleć. Biorąc pod uwagę to, że obserwujemy jedynie rzeczy w zasięgu wzroku, precyzyjne pozycjonowanie i kontrolowanie jednostek będzie miało podstawowe znaczenie.



Oddalona perspektywa przydatna jest przy zapoznawaniu się z polem bitwy, gdyż udostępnia szersze pole widzenia. Ależ dramatyzm!



Średnie zbliżenie pozwala obserwować cele oraz wrogie jednostki, które mogą stanowić zagrożenie dla niezwykle cennej artylerii.



Niezwykle istotna kamera snajperska pozwala dokonywać dużych zbliżeń. Jednocześnie w głównym oknie możemy obserwować sytuację.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Silicon Dreams**
- Gatunek: **Akcja**
- Premiera: **II kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.warmonkeys.com**

Nie mogę uwierzyć, że postanowili to zmienić. Jedna z nielicznych będących aktualnie w produkcji gier z porządną nazwą, a oni ją przekształcili. Już nie mogłem doczekać się małpiej wojny i walki o banany wśród małpich okrzyków. Oczywiście szybko zorientowałem się (ku mojemu wielkiemu rozczarowaniu), że w „Warmonkeys" nie występują, żadne szympansy, goryle i koczkodany. Nie znalazło się nawet miejsca dla mandryla. Jednak w „Dogs Of War" również próżno by szukać psów.



Tak dla pewności.

Mimo perypetii związanych z nazewnictwem, „Dogs Of War" firmy Take 2 wygląda jeszcze lepiej niż ubiegłego lata, kiedy to mieliśmy okazję bliżej zaznajomić się z tą nową produkcją. Engine chodzi teraz płynnie i bez usterek, co jest konieczne, jeżeli chce obsłużyć przeogromne pola bitew - każde obejmuje obszar 25 kilometrów kwadratowych. Udało nam się również dostrzec obiecywane zróżnicowanie lokalizacji - znajome pustynie i porośnięte tundrą obszary powoli ustępują kanionom, miastom i obszarom przemysłowym.

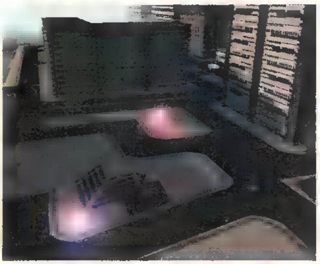
Taka w pełni trójwymiarowa sceneria stanowi fundament podstawowego aspektu strategicznego „Dogs Of War" - oglądanie jedynie tego, co znajduje się na linii wzroku. Właściwość ta w dużym stopniu odpowiadała za sukces „Total Annihilation" i jeżeli firmie Silicon Dreams uda się ją zastosować w takim środowisku, gra powinna odnieść porównywalny sukces. Wykorzystanie takiej perspektywy oznacza, że będziemy mogli potajemnie przemieszczać oddziały na polu bitwy, wykorzystując nierówności terenu i budynki jako osłonę przy zbliżaniu się do celu. Ani my, ani nasi przeciwnicy, nie będziemy świadomi obecności wroga, dopóki nie znajdzie się on w zasięgu wzroku przynajmniej jednego oddziału. Jeżeli macie już dość uczucia wszechwiedzy w takich grach, jak „Tiberian Sun", to przygotujcie się na zupełnie nowe doświadczenie.

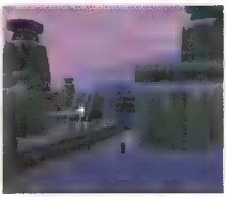
Pamiętacie Agentów z „Matrixa"? Tutaj zaznacie niemal takich samych możliwości. Będziecie mogli przejmować kontrolę nad pojedynczymi jednostkami i oglądać rozwój wypadków z perspektywy trzeciej osoby oraz pojawi się okazja, by skorzystać z kamery perspektywy pierwszej osoby, co jest idealnym rozwiązaniem przy strzałach snajperskich. Jeżeli kierowana przez nas jednostka zginie lub zostanie zniszczona, możemy szybko przełączyć się na inną i dalej kontynuować walkę.

Pojawiły się nowe informacje dotyczące trzech stron planetarnego konfliktu. Najemnicy (noszący miano Warmonkeys - co stanowiłoby



Walka w zwarciu na ulicach miasta wymaga żelaznych nerwów - szczególnie kiedy się nie wie, gdzie jest wróg.





Wyraźnie widać wpływy „Starship Troopers". Zbliżenia mogą budzić przerażenie.



„DO DYSPOZYCJI BĘDZIEMY MIELI CAŁĄ MOC ICH ZĘBÓW I ŻUWACZEK"

moim zdaniem o wiele lepszy tytuł) wynajmowani są przez mieszkańców planety będącej górniczą kolonią zagrożoną inwazją z Ziemi. Kiedy ziemscy właściciele kolonii obniżyli ceny na wydobywane na planecie rudy, górnicy zbuntowali się i wstrzymali dostawy. W odpowiedzi do akcji zostały wysłane wojska imperialne, których zadaniem jest przywołanie kolonistów do porządku i wznowienie wydobycia. Tymczasem rdzenni mieszkańcy planety - rasa gigantycznych insektoidów - zaczyna mieć dość całego tego zamieszania...



Najemnicy mają klasyczne i nieskomplikowane podejście do prowadzenia wojny - używają piechoty, czołgów i pojazdów opancerzonych. Siły imperialne mogą korzystać z futurystycznych technologii, jak na przykład jednostki latające, ale stanowią zaledwie 20% wszystkich spotykanych w grze sił. Resztę stanowią tajemniczy Mantai - rdzenni mieszkańcy planety. Po stronie Mantai można zagrać jedynie po ukończeniu gry jedną z pozostałych dwóch stron konfliktu. Jednak kiedy uzyskamy taką możliwość, do dyspozycji będziemy mieli całą moc ich zębów i żuwaczek. Te gigantyczne insekty preferują walkę gołymi szponami. Nie posiadają żadnej technologii i polegają jedynie na tym, co dała im Matka Natura. Niewiele jeszcze wiadomo na temat struktury misji oraz stopnia, w jaki gracz będzie mógł wpływać na ich przebieg. Przy braku wydzielonych baz, to, czy będziemy mieli wolną rękę, jeżeli chodzi o wybór miejsc potyczek oraz rodzaj dostępnych jednostek, będzie miało podstawowe znaczenie dla powodzenia gry. Pewne jest jednak, że autorzy „Dogs Of War" nie poszli na żadne kompromisy. I chwała im za to, bo szykuje się niezły hicior. **ROSS ATHERTON**

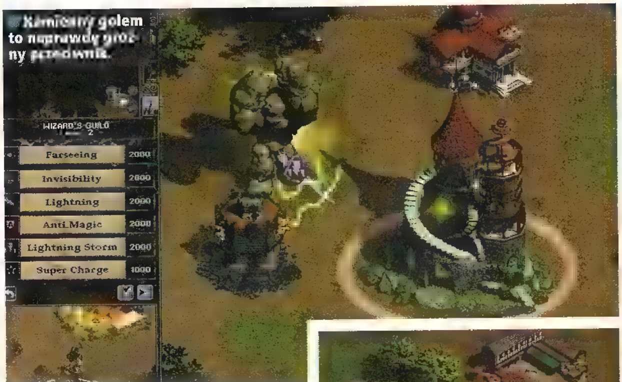






MAJESTY PL

Panowie i panie, czas zasiąść na tronie bajkowego królestwa. W pełnym Majestacie.



Kamienny golem to naprawdę groźny przeciwnik.

BOHATERÓW BEZ LIKU

W grze występuje cała masa herosów obojga płci, których obecność wprawi w ekstazę każdego miłośnika fantasy. Na nasze wezwanie stawią się, uwaga: Paladyni, Kultyści, Krasnoludy, Czarodziejki, Wojownicy Niezgody (którzy reklamowani są przez autorów jako „wzbudzający prawdziwe przerażenie"), Adepci, Gnomy, Elfy, Wojownicy, Zwiadowcy i Mnisi. Jak Wam się podoba ta kolekcja?





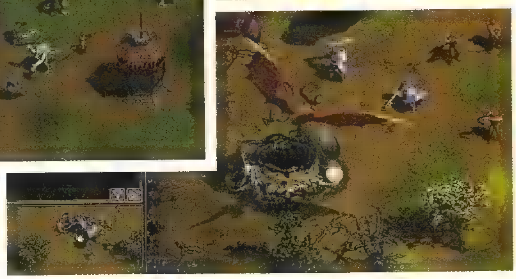
Można pomalować swój dom na niebiesko i rozwścieczyć tym sąsiadów.



- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Gatunek: **RTS**
- Premiera: **Kwiecień**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.cyberlore.com**

Czasami wszystkim o czym marzymy jest zwykły hamburger. Biała buła, kawał mielonego mięcha, dużo ketchupu i majonezu oraz listek sałaty. Taki przysmak z pewnością nie zdobędzie uznania w oczach smakoszy, ale chyba nie istnieje człowiek, który choć raz w życiu nie rozkoszował się takimi delicjami.

I taką właśnie rolę chce w panteonie pecetowych gier spełnić „Majesty". Dzięki tradycyjnemu sposobowi prezentacji i przemieleniu pomysłów, które już nieraz widzieliśmy w innych grach, „Majesty" nigdy nie zostanie okrzyknięta rewolucyjnym dokonaniem. Jednak jeżeli wszystkie jej aspekty uda się połączyć w spójną i zapewniającą doskonałą rozrywkę całość, to przecież nie będzie miało to większego znaczenia, nieprawdaż?



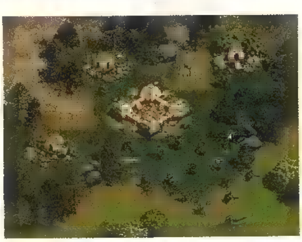
Smoki zieją ogniem, co nie jest specjalnie odkrywcze.

„O SUKCESIE «MAJESTY» ZADECYDUJE DOPRACOWANIE SZCZEGÓŁÓW"

„Majesty" najlepiej opisać jako hybrydę zarządzania królestwem w stylu „Kingdom", boskiej symulacji w rodzaju „Populousa" i strategii, coś jak „Heroes Of Might & Magic". Wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a gracz bierze na siebie brzemię władania Tolkienowskim królestwem. Nie może jednak bezpośrednio wpływać na poczynania swoich poddanych, którzy sami zajmują się swoimi sprawami. Jedynym sposobem sprawowania nad nimi jako takiej kontroli jest rozmieszczanie flag. Zapewniają one określone korzyści bohaterom, którzy znajdą się w danym miejscu i wypełnią postawione przed nimi zadanie.

Tak, tak, mamy tu do czynienia z prawdziwymi bohaterami. Stanowią oni kluczowy element gry. Zakładając rozmaite gildie, gracz może przyciągnąć tych umięśnionych dżentelmenów (jak również i damy). Następnie wyruszą na spotkanie przygód, szukając szansy zdobycia doświadczenia oraz magicznych przedmiotów. Co więcej, każdy z tych bohaterów nosi swoje własne idiotyczne imię, jak na przykład Quillon Bluehair, którego zadaniem jest podtrzymanie przenikającego wszystko klimatu fantasy.

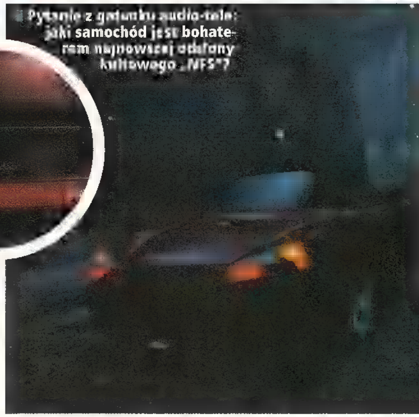
O sukcesie „Majesty" z pewnością zadecyduje dopracowanie szczegółów. Chociaż przy pierwszym kontakcie sterowanie nie wydaje się zbyt finezyjne, to po bliższym zapoznaniu się, ujawnia swoją wartość. **JAMES ASHTON**



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Powiem tak: najbardziej podobała mi się pierwsza część „NFS", a „NFS: PU" najbardziej mi ją przypomina.





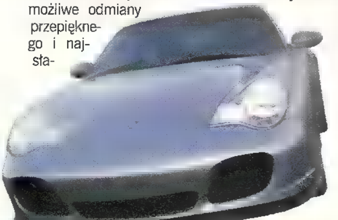
Pytanie z gatunku audio-tele: jaki samochód jest bohaterem najnowszej odsłony kultowego „NFS"?





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Gatunek: **Symulacja/Wyścigi**
- Premiera: **Kwiecień**
- Przewidywane wymagania: **P300, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.needforspeed.com**

Niedawno miałem okazję pograć kilka godzin w przedpremierową wersję piątej części „Need For Speeda" i muszę przyznać, że wywarła na mnie wrażenie. Według mnie, wszystkie części oprócz pierwszej były zręcznościówkami, nie wyróżniającymi się zbytnio z tłumu podobnych gier. Zwłaszcza bliźniaczo podobne trójka i czwórka nie wnosiły nic nowego do gatunku. Za to piąta odsłona „Need For Speed" to coś zupełnie nowego. Już sam podtytuł wyraźnie wskazuje na zmiany. „Porsche Unleashed"? „Uwolniony porszak"? Tak! Producent zdecydował się na umieszczenie w grze pojazdów tylko spod kreski mistrza Ferdynanda. Większość z Was stwierdzi zapewne, że to kardynalny błąd. Ja też tak sądziłem, ale jak zagrałem, to natychmiast zmieniłem zdanie. Do naszej dyspozycji oddane zostały bowiem prawie wszystkie modele produkowane od początku lat 50. do dzisiaj. Tak więc w wielkim hangarze obok siebie czekają na gracza m.in.: wyciągający ledwo 150 km/h Porshe 356 1600, brzydki model 914, ładniejsze 924 i 928 oraz wszystkie możliwe odmiany przepięknego i najsławniejszego modelu 911! Gdzieś z boku schował się także skromny Boxter.



„CZEKAJĄ NA NAS SKRZYŻOWANIA, WIADUKTY, ŚLIMAKI, ROZWIDLENIA..."

Kolejna rzecz, o której trudno nie wspomnieć, to trasy. W odróżnieniu od tego, z czym mieliśmy do czynienia w częściach 2, 3 i 4, gdzie były one mniej lub bardziej pogmatwanymi pętlami, to w „NFS PU" są to odcinki otwarte! Dla niewtajemniczonych - start i meta nie znajdują się w tym samym miejscu. W tym momencie autorzy uczynili wielki ukłon w stronę realizmu i tradycji (czyli pierwszej części „NFS"). Na dodatek podczas wyścigu nie jesteśmy skazani na jedną, wybraną przez autorów drogę wiodącą nas do mety. Czekają na nas skrzyżowania, wiadukty, rozwidlenia, jednym słowem - pełna dowolność, zupełnie jak w klasycznym „Test Drive 3"! Znacząco poprawiono i „urealistyczniono" również model jazdy samochodem. Poprzednie części były zręcznoćciówkami. „NFS PU" jest pod tym względem zdecydowanie bardziej dojrzałe i śmiało możemy zaliczyć je do grona symulatorów. Prócz tego dodano jeden, całkiem nowy tryb zabawy, w którym wcielamy się w kierowcę testowego Porsche (YES!). Siadamy sobie za kierownicą którejś z drapieżnych maszyn i testujemy ją wykonując różne polecenia szefa, towarzyszącego nam przez radio. Czasem każe nam zrobić test „łosia", czasem sprawdzić zwrotność, przyspieszenie, itp. Tradycją stało się, że wszystkie gry firmowane tytułem „Need For Speed" to również wielkie multimedialne encyklopedie o samochodach. Nie inaczej jest i teraz. Czeka na nas cała masa rozmaitych informacji i materiałów o wszystkich modelach, włączając w to szkice projektantów, zdjęcia oraz nagrania video. Ponadto każdy model możemy sobie dokładnie, „wirtualnie" obejrzeć, otwierać maskę, drzwi, bagażnik, włazić do środka, itd.



Nie samym Porsche da się żyć... Wspaniałe tła!

Gdy czytacie te słowa, „Need For Speed: Porsche Unleashed" jest zapewne już w ostatniej fazie testów. Na razie wszystko wskazuje na to, że gra będzie najlepszą ze wszystkich części. Oczywiście wiele się może jeszcze zmienić, więc jak tylko otrzymamy pełną wersję, to natychmiast ją dla Was zrecenzujemy. **KRZYCHOO UNLEASHED!**

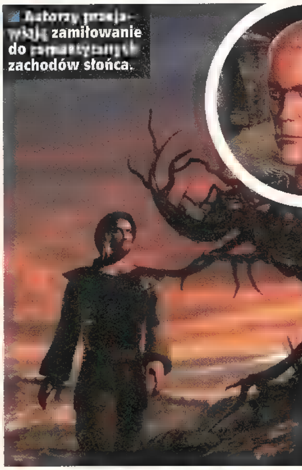
ARCATERA



Dzień Dobry, Zastałem Julkę?

Mroczny thriller osadzony w realiach Średniowiecza? Westka kusi niczym powabna westalka.

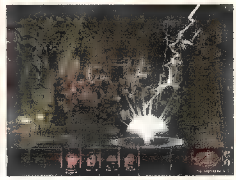
- Wydawca: **Ubisoft**
- Producent: **Westka Ent.**
- Gatunek: **Przygodówka**
- Premiera: **Lato 2000**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.ubisoft.com**

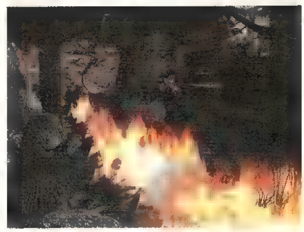


Autorzy przejawiają zamiłowanie do romantycznych zachodów słońca.









Niemiecka firma Westka przygotowała nie lada gratkę dla wszystkich fanów przygodówek. Ich debiutancki produkt, noszący podtytuł „Mroczne Bractwo", ma szansę wprowadzić wiele nowych elementów do tego wymierającego powoli gatunku (chlip).

Akcja gry przenosi nas do tytułowego świata Arcatery. Jego projekt powstał na podstawie znanego na Zachodzie już od kilkunastu lat systemu RPG. Trudno w to uwierzyć, ale autorzy gry pracują nad jego przeniesieniem na ekrany komputerów już od 5 lat. Gracz wciela się w postać wojownika, mnicha, czarodzieja lub złodzieja i otrzymuje zadanie rozwikłania zagadki tajemniczych morderstw, trapiących miasto Senora. Idąc po nitce do kłębka będziemy poznawać więcej elementów łamigłówki, zaś za całą intrygą kryją się oczywiście siły nieczyste, planujące podbój spokojnej i sielskiej krainy. Być może od strony fabularnej „Arcatera" nie prezentuje się zbyt okazale ani oryginalnie, jednak ma w sobie wiele elementów, które każą nam zwrócić na nią baczniejszą uwagę. Przede wszystkim, spotkamy tu detale znane z „prawdziwych" gier RPG. Sama możliwość wyboru postaci determinuje to, jakie rodzaje uzbrojenia, czarów tudzież działań będzie mógł podejmować gracz w przyszłości. Szkielet fabularny jest bardzo elastyczny - pozwala rozwiązywać zagadki na wiele różnych sposobów. Wojownik dostanie się do strzeżonego pałacu neutralizując strażników, czarodziej odwróci ich uwagę wywołując pożar w pobliskiej szopie, a złodziej wykradnie kupcom przepustkę. Autorzy obiecują maksymalną interaktywność świata Arcatery. Każdy ze 120 NPC żyje swym własnym życiem, ma zajęcia, pracę, plan dnia, przyzwyczajenia. Z każdym z nich można porozmawiać na dowolną ilość tematów, korzystając z unikalnego systemu prowadzenia konwersacji. Podobno właściwa linia fabularna to około 50% objętości gry. Pozostałe to dodatkowe questy zlecane przez mieszkańców miasta, przygody i wydarzenia losowe, które sprawiają, że każda rozgrywka wygląda nieco inaczej. Autorzy starali się uniknąć w ten sposób głównej wady przygodówek, które po pierwszym przejściu można odłożyć na półkę.

„WYDARZENIA LOSOWE SPRAWIAJĄ, IŻ KAŻDA ROZGRYWKA WYGLĄDA INACZEJ"

KTÓRA GODZINA?







Pod względem graficznym „Arcatera" prezentuje się bardzo okazale. W monumentalne, prerenderowane tła wmontowano trójwymiarowe postacie. Całość robi znakomite wrażenie i świetnie oddaje gotycko-średniowieczną atmosferę. Rewelacyjny jest efekt wiszącego nad miastem nieba, po którym majestatycznie płyną obłoki. Całości dopełnia klimatyczna muzyka i zestaw dźwięków. Zapowiada się nieźle, czekamy niecierpliwie do lata. **PIOTRES**



DRAGONFIRE
The Well of Souls
2CD
... już w sklepach – tylko za 49,95 zł
TopWare
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

ENEMY ENGAGED

Oczywiście to zmyła. Tak naprawdę Empire lubuje się w długaśnych nazwach i to co widzicie, to tylko skromny początek. Przeczytajcie dalej...



LCD podświetlane [illegible] 3.3 V.

Oto nasze cele na [illegible]

- Wydawca: **Empire**
- Producent: **Razorworks**
- Gatunek: **Symulacja**
- Premiera: **II kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, [illegible] RAM**
- Kontakt: **www.razorworks.com**

„NAPRAWDĘ INTERESUJĄCY NASTĘPCA «APACHE vs. HAVOC». CZEKAMY NA PREMIERĘ Z NIECIERPLIWOŚCIĄ!"

Pełny tytuł tej gry brzmi: „Enemy Engeged RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum". Niezłe, nie? Cieka[illegible] jak umieszczą to [illegible] pudełku... najwyraźniej postarano się zawrzeć w nim naprawdę wszystko.

Empire zadebiutowało lat temu kilka staromodnymi strategiami turowymi, które umocniły jak najlepszą opinię firmy wśród ortodoksyjnych strategów. Poszczególne serie rozwijały się, dając nam kupę radości lub momentami budząc prawdziwą zgrozę. Chcąc najwyraźniej przełamać impas, w jakim się znalazła, Empire postanowiło pojawić się na rynkach, które do tej pory traktowało po macoszemu - chodzi oczywiście o symulatory. I za tę właśnie działkę wzięli się spece z Empire. Tym razem postanowili zbadać, jak zachowają się fanatycy naziemnych łowów, gdy da się im do ręki dwie najdoskonalsze maszyny śmigłowe naszych czasów - amerykańskiego „komancza" i sowieckiego „hokama". Wybór nie jest przypadkowy, bowiem cała gra nie jest niczym innym, jak zbiorem mniej lub bardziej wydumanych kampanii, obrazujących współczesne zagrożenia dla świata. Mamy więc tutaj niedawne spotkanie dwóch obozów w Zatoce Perskiej, oraz hipotetyczne konflikty: obronę Tajwanu przed agresją Chin, zadymę z siłami Republiki Kubańskiej, wojnę opiumową (wersja jakże współczesna) i tym podobne.

Cechą charakterystyczną produktu Empire jest bardzo ciekawe podejście do problemów ogólnooperacyjnych. Nie będzie to kolejny symulator śmigłowca, w którym skupimy się na wystrzeliwaniu ton rakiet i duszeniu przepustnicy, by powrócić do domu na resztkach paliwa. Tutaj będziemy mieli okazję zarządzać całością wsparcia lotniczego na szczeblu operacyjnym, co oznacza, że pod naszymi rozkazami znajdzie się kilkudziesięciomaszynowe zgrupowanie lotnicze, które będzie musiało spełnić wielorakie zadania. Zwiad, ewakuacja, atak, eskorta etc. - oto składowe elementy tego produktu. Możemy skierować nasze siły w dowolne miejsce, a jeśli zechcemy, zasiądziemy za sterami maszyny dowódczej i sami umażemy ręce we wrażej posoce. Jak z powyższego wynika produkt Empire wybiorą raczej ludzie pogrywający w „Total Air War" czy „Combat Air Patrol" (pamiętacie to jeszcze?) niż w klasyczne symulatory.



Panel dowodzenia [illegible]. Mniam!

„Enemy Engaged" daje nam wyjątkową okazję stanięcia po dowolnej ze stron każdego z wymienionych konfliktów, co czyni zabawę znacznie przyjemniejszą i pełną niespodzianek. Dopracowywany właśnie engine graficzny prezentuje się naprawdę nieźle i należy sądzić, iż firmie do tej pory zajętej produkowaniem „żetonowych" strategii udało się przekroczyć próg oddzielający pełną zapału amatorszczyznę od profesjonalizmu.

BLACK [illegible]

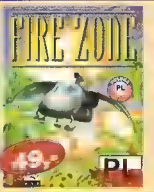
(0-94) 346-11-58

e-mail: sklep@timsoft.pl

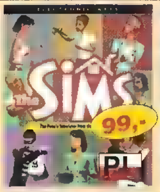
SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

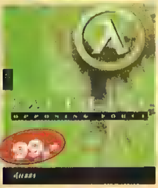
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 marca 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem 0-04 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.













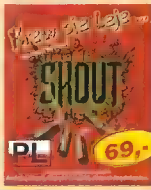












KUPIEC i inne gry do pobrania GRATIS!!

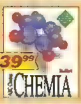
Wybierz — www.timsoft.pl



przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic [illegible] oraz [illegible] dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz [illegible] grę Kupiec (Windows). Każdy [illegible] zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów [illegible] EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII

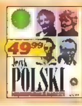
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



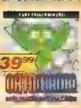
JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

- 72 000 haseł
- 4 000 zdjęć, ilustracji i mapy
- [illegible] minut filmów i animacji
- [illegible] minut muzyki
- [illegible] 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



Język polski w ZOO

Przećwicz wiele szkolnych zadań, poczynając od ortografii, przez układanie słów w kolejności alfabetycznej, liczenie sylab w słowie, rozpoznawanie części mowy i zdania, odmianę czasowników, aż po pisanie dyktand. Wszystko w formie wspaniałej zabawy.



MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	Tytuł	Cena
N	12 O'Clock High:Bombing The Reich	159,00
	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45.00
	Abe's Odysee Oddworld	59.95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
H	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
H	Age of Empires 2 + poradnik PL	229.00
N	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69.95
N	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	59,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69.00
	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist 3	129,00
	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon In Russia	69,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69.00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Betrayal at Antara	69.95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Broken Sword II PL	59.95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99.00
	Caesar 2	69.95
	Caesar 3	99.00
	Capitalism +	49.00
N	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69.00
N	Championship Manager 2000 (99/00)	129.00
H	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 5500	69.00
H	Chessmaster 7000	169.00
Z	Cywilizacja 2:Próba Czasu PL	69.00
	Civilization:Call to Power	169.95
	Close Combat IV	159.00
	Codename Eagle	159.00
	Colin Mcrae Rally	99.00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	69.00
	Creatures 2	69.00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99.00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59.95
	Daytona USA Delux	99.00
	Delta Force	99.00
Z	Delta Force 2	129.00
Z	Demise PL	99.00
	Descent 3 PL	79.00
	Destruction Derby II PL	39.95
	DIABLO	69.95
Z	DIABLO 2	155.00
	Diablo Helfire Pack	49.95
	Discworld Noir	99.00
	Driver	99.00
H	Duke Nukem 3D + nowe misje	59.00
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49.95
	Expendable	79.00
	Expert Pool	179.00
	Exterminacja PL	69,00
	Extreme Assault PL	29.90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39.00
	F-16 Aggressor	155.00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149.00
Z	FA-18E Super Hornet	129.00
	Falcon 3.0	39,00
Z	Falcon 4.0	99,95
	Fall Weiss 1939	59.95
Z	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	49.00
	Fields of Glory	35.00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	99.00
	Fighter Pilot	59.95
	Fighter Squadron	99,00
	FIGHTING FORCE	99,95
	Fighting Steel	159.00
	Final Fantasy VII	109,00
Z	Final Fantasy VIII	159,00
	FINAL LIBERATION	69.95
	Fire Zone PL	49,00
H	Flanker 2.0	99.00
	Fleet Command (Jane's)	155.00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145.00
	Flojd PL	69.95
	Fly!	155,95
	Force 21	159.00
Z	Freespace 2 PL	79.00
N	Frogger	39.00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159.00
	Gangsters	99.00
H	Get Medieval PL	49.95
	Gorky 17 PL	69.95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69.00
	Grand Prix Legend	69.00
	Grand Theft Auto 2	159.00
	Great Battles of Hannibal	79.00
Z	Gromada PL	49.95
	Gubble	35.00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35.00
H	Half Life:Opposing Force	99.00
	Half-Life Gold	99.00
	Hard Truck	39.95
	Heavy Gear	49.95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
H	Hidden & Dangerous	159,95
N	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
N	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	49,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II ang.	119,00
Z	Imperium Galactica II PL	119,00
	Incubation PL	49,95
Z	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	49,00
	Insane Speedway 2	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
H	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	99,95
	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belferoga	69,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	89,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Llath-World Spiral PL	89,95
	Liberation Day	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	[illegible]
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	59,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Malkari	99,00
	MDK PL	59,95
H	Mig Aley	129,00
	Might & Magic VII PL	149,00
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
H	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
Z	Need For Speed:Porsche 2000	139,00
	NHL'99,CD	59,95
H	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
Z	Nox	119,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
N	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
H	Peoples General	69,00
	PGA Golf	159,9[illegible]
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria II	69,95
H	Pharaon PL	159,00
	Pięciopak'1999	159,00
	Pinbal Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	59,95
Z	Planescape Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3 The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
Z	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Propilot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	35,95
	Quake 3:Arena	179,00
	Quest for Glory V Dragon Fire	69,00
	Radio Control Racing	99,00
	Rage of Mages PL	65,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rainbow 6 + Misja	159,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	39,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
Z	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Semper Fi	49,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
Z	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 3000 PL	99,00
N	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,9[illegible]
N	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
N	Ski Extreme	69,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
	Spearhead	69,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	69,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
Z	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	49,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
	Tomb Raider 4 Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
N	Top Gun Hornets	39,00
	Total Anihilation II - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
	Train Town	69,00
N	Transport Tycoon Deluxe	39,00
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,9[illegible]
	Tunguska-Legend of Faith PL	69,95
	TUROK 2	79,00
Z	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,9[illegible]
Z	Ultima 9: Ascension	119,00
	Ultra Fighters	49,00
H	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
	Urban Chaos	159,00
N	USAF	149,00
	Vangers	39,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
N	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Wargames	59,9[illegible]
	Warhammer 40000 Chaos Gate	59,9[illegible]
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Wheel Of Time	129,00
	Worms	35,00
N	Worms Armageddon PL	69,00
	Wrecking Crew	49,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,9[illegible]
	X Games Pro Boarder	99,00
	X-Beyond the Frontier	59,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	[illegible]

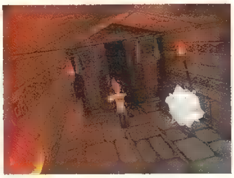
SIMON THE SORCERER 3D

Czy można zrobić grę, która łączyłaby w sobie tak skrajnie różne gatunki jak FPS i typową przygodówkę? Ktoś najwyraźniej chce dokonać niemożliwego.





Panie! Daj nam wielką siłę, byśmy doczekali premiery.





- Wydawca: **CD-Projekt**
- Producent: **HeadFirst**
- Gatunek: **Przygodówka akcji**
- Premiera: **Czerwiec**
- Przewidywane wymagania: **PII300, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.headfirst.com**

Goście z HeadFirst zamierzają dokonać tak ryzykownego misz-maszu na jednym z najbardziej utytułowanych produktów w historii przygodówek. Mowa oczywiście o trzeciej części sagi „Simon The Sorcerer". Dotychczasowy system point'n'click został ostatecznie schowany do lamusa i nie pozostało twórcom przygodówek nic innego, jak przenieść ich produkcję w trójwymiarowe środowisko.

Doskonałym przykładem takiego postępowania jest trzecia część cyklu opowiadającego o Gabrielu Knight'cie. Wprowadzenie środowiska 3D oferuje twórcom większe możliwości plastycznego zobrazowania poczynań naszego herosa, ale i narzuca odbiorcy znacznie większe wymagania sprzętowe. Jest to jednak cena, którą w przypadku produktu HeadFirst warto zapłacić (Alleluja!).



Oto JA! Wiem, że daleko mi do herosa, ale...

Nasz stary znajomek tym razem obrósł w naprawdę rewelacyjne piórka. Po stoczeniu ostatecznej batalii w poprzednim odcinku, domorosły mag tym razem będzie musiał ponownie stoczyć bój z uwolnionym zza światów Sordidem. Ten przeklęty demon postanowił uwięzić naszego gieroja w jednym ze swych wydumanych światów i Simonowi nie pozostało nic innego, jak zmierzyć się z przeznaczeniem i odnaleźć drogę do domu. Oczywiście na swej drodze spotka on wiele najprzeróżniejszych postaci, od pięknych Amazonek począwszy, a skończywszy na bagiennych potworach, drewnianych bestiach, starożytnych herosach i tym podobnych dziwactwach, jakich pełno w nowym świecie. Oczywiście nie zabraknie najdziwniejszych lokacji, jakie powstały w żądnych rozrywki głowach panów z HeadFirst - nie zabraknie labiryntów, opuszczonych świątyń, lochów pełnych demonów czy trzęsawisk. Jak z powyższego wynika saga przeszła prawdziwie rewolucyjne zmiany - obok tak klasycznych poczynań, jak rozmawianie z NPC-ami, rozwiązywanie licznych łamigłówek czy gromadzenie pozornie ze sobą nie mających nic wspólnego rzeczy, znajdziemy tutaj liczne przykłady na wykorzystanie siły i sprytu w pokonywaniu kolejnych przeciwności losu. Simon nie jest teraz już tylko skromnym magiem w wielkiej czapie i powłóczystych szatach. Teraz musi skakać po platformach, zrzucać przeciwników do lawy, używać nie tylko rozumu, ale i siły. Choć twórcy gry gorąco zaprzeczają, jakoby nasz heros tworzył konkurencję dla silikonowej pannicy z Eidosu, to porównanie nasuwa się samo. Przygodówka akcji - oto „poprawne politycznie" sformułowanie mające dobrze oddawać charakter gry. Aby dobrze wypełniać to założenie, opracowano specjalny engine - dzięki niemu bohaterowie powinni wyglądać i zachowywać się realistycznie, stworzono dynamiczny system oświetlenia i zadbano o to, by dosłownie każdy standard (z AMD-owskim 3DNow! włącznie) wyświetlania grafiki i generowania dźwięku miał swoje sterowniki. Dzięki temu i starannie opracowanej fabule „Simon The Sorcerer 3D" powinien zyskać wielką rzeszę fanów, a nowatorstwo zastosowanych rozwiązań graficznych z pewnością zainteresuje wszelkiej maści maniaków... rozpierduch 3D! Ciekawe jak się przyjmie to cudo na naszym rynku.



Otchłań, wyzwanie i mroczne budowle. Jak my to kochamy!

„GRAFIKA 3D ZDOBYWA CORAZ WIĘCEJ WIELBICIELI W HERMETYCZNYM ŚWIECIE MIŁOŚNIKÓW PRZYGODÓWEK"

BLACK MAIL

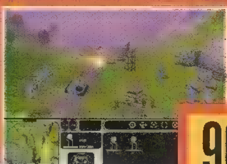
RECENZJE

Witajcie w naszym primaaprilisowym wydanku. Przyjrzyjcie się bliżej zamieszczonym w tym numerze recenzjom, a przekonacie się, że... kwietniowego babolca pośród nich nie uświadczycie. Szukajcie go w innym dziale. U nas tymczasem zagościły same megahiciory - „Soldier Of Fortune"i „Force Commander". Mamy także europejską edycję „Ultimy IX". „Posiadaczy" wersji amerykańskiej edycji muszę zasmucić - na naszym rynku to produkt prawie całkowicie pozbawiony bugów. Bądź oryginalny!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



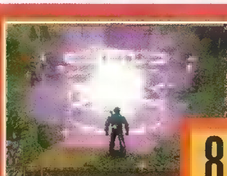
90 FORCE COMMANDER



86 SOLDIER OF FORTUNE



86 SUPERBIKE 2000



85 ULTIMA IX

HITY OSTATNICH TYGODNI

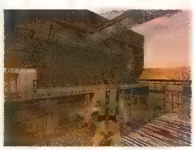
Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



RALLY CHAMPIONSHIP PL (GK 12/99 93%)



QUAKE III ARENA (GK 1/2000 95%)



TOMB RAIDER IV (GK 1/2000 94%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) — fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

Piotres (Piotr Stasiak) — dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) — skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) — najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) — talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

HOT (Przemysław Gorący) — Nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej).

Szycha (Rafał Szychowski) — wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) — fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

FORCE COMMANDER

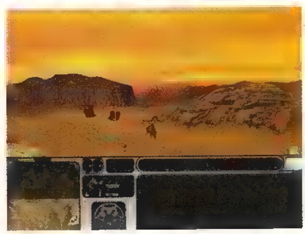
Firma LucasArts znalazła gatunek, w którym nie osiągnęła jeszcze szczytów. Pewnie dlatego postanowiono wspomóc się Stormtrooperami.



W jaki sposób [illegible] AT-AT [illegible]?







- Wydawca: **LucasArts**
- Producent: **LucasArts/Ronin**
- Premiera: **Kwiecień**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.lucasarts.com**
- Wymagania: **PII 266, [illegible] RAM, 450 MB HD, Karta 3D 8 MB**

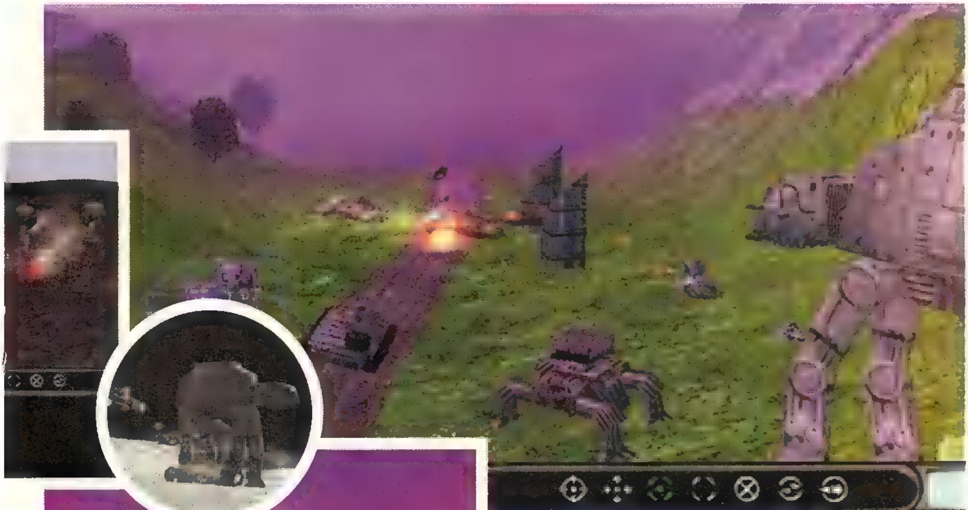
Tylko trzy słowa: LucasArts, „Gwiezdne Wojny". Rok temu słowa te wystarczyłyby, aby nawet największy cynik zaczął się ślinić i nerwowo przeglądać sklepowe półki. Od „X-Winga" do „Jedi Knighta", LucasArts zawsze wysuwał się [illegible] czoło przywdziewając czarny hełm kojarzony [illegible] światem „Gwiezdnych Wojen". Były oczywiście wpadki (pamięta ktoś „Rebel Assault 2"?), jednak celne strzały zdecydowanie przeważały nad pudłami.



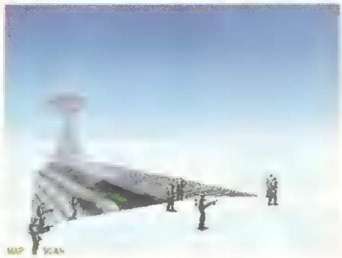
Zalesiony [illegible] to doskonałe miejsce na piknik.

„Rozegraj wszystkie [illegible] Ci [illegible] bitwy"

Niedawno nasze ekrany zaśmiecił film „Mroczne Widmo" i oczywiście nastąpił wysyp powiązanych z nim gier, które były równie rozczarowujące, jak i on. Czy więc LucasArts, ulubiona dotąd firma graczy jak świat długi i szeroki, zdoła podnieść się po tej porażce? No cóż, pomóc mogą najlepsi synowie Imperium... „Force Commander" to pierwsza strategia czasu rzeczywistego ze stajni Lucasa. Jej akcja osadzona jest w realiach „klasycznej trylogii" (epizody 4, 5 i 6) i pozwala na nowo przeżyć zarówno bitwy znane z trzech filmów, jak i nowe scenariusze. Fabuła koncentruje się wokół dwóch braci, którzy pracują na rzecz Imperium. Obaj musieli walczyć o swój status imperialnych szturmowców, a następnie zaczęli piąć się po szczeblach kariery, obierając różne drogi. W przeciwień-









Ma ktoś ochotę na porzucanie się śnieżkami?

stwie do większości RTS-ów, nie jest to tylko naprędce sklecona namiastka scenariusza gry - mamy tu do czynienia z wciągającą i bogatą opowieścią. Nie chcę jednak zbyt wiele zdradzać, aby nikomu nie odebrać przyjemności.

Wcielając się w postać jednego z braci, gracz obserwuje przebieg bitew przy pomocy systemu komputerowego pod nazwą BHCI. Interfejs umożliwia sprawowanie kontroli nad wszystkimi jednostkami i kierować potyczką za pośrednictwem jednego poręcznego ekranu. Zestaw prostych skrótów klawiszowych oraz myszka pomagają BHCI robić właściwy użytek z dostępnych sił. Jak na razie wygląda to jak rasowy RTS. W czym więc „Force Commander" różni się od innych tego typu gier? Zamiast

„Za przyznane przez grę punkty kupujemy nowy sprzęt"

stworzyć alternatywny „fikcyjny" świat „Gwiezdnych Wojen" (jak na przykład w „Dark Forces" czy „Jedi Knight"), autorzy „FC" poszli śladem „X-Wing Alliance" i proponują graczowi udział w potyczkach, które „naprawdę" miały miejsce dawno, dawno temu w odległej galaktyce. 24 levele obejmują wszystkie naziemne bitwy, które pojawiły się w filmach oraz wiele takich, które rozgrywały się w czasie, kiedy główni bohaterowi byli zajęci gdzie indziej.

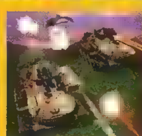
Podobnie jak w przypadku kilku innych RTS-ów, nad którymi trwają aktualnie prace, autorzy „Force Commandera" postanowili niemal całkowicie zrezygnować z zarządzania zasobami. Nie ma już potrzeby poświęcania cennego czasu i sił na zbieranie plonów czy wydobywanie surowców. Zamiast tego możemy cał-

ZA KÓŁKIEM

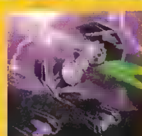
Bawienie się zabawkami na dywanie nigdy nie dawało pełnego złudzenia kierowania nimi. Tym razem możemy poczuć się jak w kokpicie prawdziwego pojazdu z „Gwiezdnych Wojen"...



Śmigacz Rebeliantów jest dużym uprzykrzeniem z punktu widzenia Imperium. Doskonale spisuje się w szybkich i nieoczekiwanych atakach.



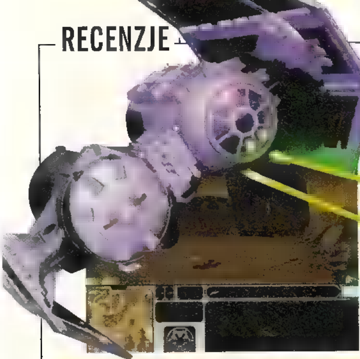
Nowym dodatkiem do świata „Gwiezdnych Wojen" jest czołg, który w niektórych sytuacjach zapewnia Rebeliantom pewną przewagę.



Tak, możemy nawet oglądać myśliwce, pod warunkiem, że potrafią latać w atmosferze. TIE-Bomber potrafi zniszczyć każdy cel.



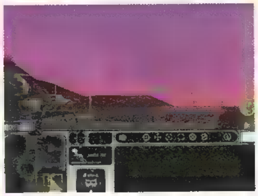
Czas na giganta. Dla niektórych AT-AT będzie stanowił największą atrakcję „FC". Jest tak wielki, że najodważniejszemu Rebeliantowi zadrżą kolana.





One są po prostu GIGANTYCZNE!







Dzięki rozgrywaniu wielu misji nocą, gra zyskuje na głębi.

kowicie skoncentrować się na bitwach. A po skończonej bitwie zajmujemy się naszymi oddziałami, a nie ekonomią. Zarządzanie surowcami zastępuje system Punktów Dowódczych (Command Points). Przyznawane za wyeliminowanych przeciwników, bądź pomyślne zakończenie misji punkty, możemy spożytkować na wprowadzanie do akcji odwodów, bądź przywracanie już istniejących jednostek do pełnej sprawności bojowej. Jesteśmy również zobligowani do tego, by wykorzystać je do zwerbowania dodatkowych jednostek na początku każdej misji, ale o tym opowiem później. Coraz trudniej jest opisywać tę grę bez zdradzania zawiłości fabuły, ale spróbuję się powstrzymać. Z tych samych powodów dla których nie chcielibyście znać treści filmu przed obejrzeniem go w kinie, postaram się trzymać język za zębami. Zamiast tego mogę tylko zanęcić Was wiadomością, że misje treningowe rozgrywają się na pewnej, doskonale wszystkim znanej pustynnej planecie i obejmują między innymi poszukiwanie równie znanej pary robotów i kapsuły ratunkowej, w której wylądowały. W trakcie tych stosunkowo prostych misji treningowych pomaga graczowi doświadczony oficer, który wyjaśni wszystko, co potrzebne będzie w grze oraz zawiłości intuicyjnego sterowania przy pomocy myszy i klawiatury. Pozwala to łagodnie wprowadzić gracza w fabułę i przygotować do gry.

„Trening jest podstawą każdego sukcesu w polu"

Po pomyślnym przejściu trzech misji treningowych, każde nowe zadanie rozpoczyna się w doku Gwiezdnego Niszczyciela. Znaleźć tam można wiele lądowników, z których niektóre zawierają oddziały przygotowane do akcji przez dowództwo, a inne są puste i można będzie nimi przetransportować dodatkowe, samodzielnie wyselekcjonowane jednostki. Te dodatkowe jednostki mogą być między innymi stacjonującymi na Niszczycielu odwodami lub, co bardziej interesujące, weteranami wcześniejszych misji. Te ostatnie nabrały w boju sporo doświadczenia, a dzięki temu dysponują lepszą celnością i obroną. Zapewnia to interesujące możliwości taktyczne i oznacza, że wraz z upływem czasu gracz może dorobić się całej armii ulubionych jednostek, które można wykorzystywać zgodnie z ich kwalifikacjami. Mając także możliwość samodzielnego nazwania każdej jednostki, oznacza to, że jej utrata może bardziej przypominać stratę starego przyjaciela - jest to z pewnością bardziej emocjonujące niż typowa w RTS-ach utrata anonimowych oddziałów („Nieeeeeeeeeeeee! Tylko nie Karol!!!")

Ale dość już nadużywania tego jakże bezosobowego określenia „jednostka". Nie mamy tu do czynienia ze zwykłymi jednostkami. To Imperialni Szturmowcy! A także Jeźdźcy Duwbacków! I (głęboki wdech) AT-AT! Czyli nasze ulubione zabawki, którymi możemy dowodzić w Bitwie o Hoth (lub każdej innej bitwie, które

GRA NA DWIE STRONY

„Force Commander" pozwala uczestniczyć w bitwach maksymalnie czterem graczom, po dwóch na stronę. Interesujące jest to, że nie ma żadnych reguł mówiących o tym, kto może się sprzymierzać z kim i kogo atakować. Jeżeli więc przyjdzie nam na to ochota, możemy, dowodząc siłami Imperium, zawrzeć sojusz z Rebeliantami i zaatakować pozostałą dwójkę graczy. Można także skrzyknąć się i zaatakować na przykład Ewoków.







Zmiana pór dnia daje niesamowity klimat rozgrywki.



Jeszcze jedno „kaboom” i wrogie AT-AT tędy nie przejdą!

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Force Commander” będzie sprawował się na Twoim PC

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Karta 3D**



Werdykt: Przy tak wyśrubowanych wymaganiach minimalnych wygląda nieźle.

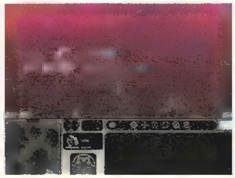
■ Komputer Testowy: **450, 128MB RAM, TNT2 Ultra**



Werdykt: Nawet przy włączonych wszystkich opcjach, wszystko chodzi płynnie.









W ODLEGŁEJ GALAKTYCE...

W „Force Commanderze” wspaniałe jest to, że nie jesteśmy ograniczeni do jednej planety. Będziemy odwiedzać najdalsze zakątki galaktyki i uczestniczyć w wydarzeniach, które uwiecznione zostały w trylogii...



Początek trylogii i początek gry. Tatooine stanowi bazę myśli trylogowych i pozwala łagodnie wejść w klimat gry.



Uwieczniona w „Imperium kontratakuje” planeta Hoth była miejscem jednej z największych bitew. Tutaj też po raz pierwszy pojawiły się AT-AT.



Endor, planeta Ewoków! Trzeba więc ustrzelić kilka futrzaków. Warto jednak uważać, bo są to niezwykle podstępne stwory.

tak zapadły nam w pamięci). Kiedy po raz pierwszy wprowadzamy do walki AT-AT i słyszymy ich ciężkie kroki, serce zaczyna żwawiej bić. I nawet kiedy Śmigacze Rebeliantów zaczynają strzelać swoimi harpunami i po czterech czy pięciu okrążeniach powalają nasze machiny na ziemię, emocje nie opadają, gdyż wygląda tu zupełnie jak w filmie!

Dzięki cudownemu engine'owi 3D, LucasArts (wspólnie z firmą Ronin) mogła wykorzystać swobodnie poruszającą się kamerę, która doskonale prezentuje rozwój wydarzeń. Oznacza to, że możemy wszystko oglądać z dowolnej perspektywy lub też kazać kamerze podążać za konkretną jednostką. Możemy również przyglądać się wszystkiemu z bardzo bliska i obejrzeć, jak nasze AT-ST są masakrowane przez Ewoki...

Tak... Powiedziałem Ewoki. Jest tu ich cała masa. Na Endorze. Ale niech to Was nie zniechęca - nie są to jedyne postaci z filmu, które pojawiają się w grze. Prawdę mówiąc, to czasami (o ho, chyba jednak muszę coś zdradzić... no dobra, w pewnym momencie będziemy grali z perspektywy Rebeliantów... to chyba jest dostatecznie niejasne), gracz będzie mógł kierować poczynaniami Hana Solo, R2D2, Lei, Chewiego, a nawet samego Lorda Vadera. Każda z tych postaci musi zostać zachowana przy życiu, jeżeli misje mają zakończyć się powodzeniem. Jednak każdy z bohaterów posiada specjalne zdolności, które warte są zachodu. Na przykład Leia doskonale radzi sobie z przekonywaniem armii Ewoków do walki po stronie Rebelii, a R2D2 jest niezastąpiony przy łamaniu szyfrów przeciwnika. Można również skorzystać z umiejętności Chewiego, który potrafi pilotować każdy imperialny pojazd.

> ***„Odnajdź siebie, grając po stronie Rebeliantów”***

Mogłoby się wydawać, że do gry niezbędna jest znajomość treści filmów, ale tak nie jest. Autorzy dołożyli wszelkich starań, aby nawet całkowici ignoranci w kwestii „Gwiezdnych Wojen” nie mieli żadnych problemów. Na przykład wspomnianym powyżej bohaterom towarzyszą wyczerpujące statystyki, więc nie znający ich gracze zorientują się, że jest to najlepszy człowiek (lub kobieta, lub obcy, lub robot) do danego zadania. I tak jest w całej grze, więc nawet ktoś, kto w życiu nie słyszał o arcydziele pana Lucasa, będzie świetnie się bawił. Trzeba jednak przyznać, że miłość do filmu i występujących w nim bohaterów z pewnością wpłynie na zwiększenie satysfakcji czerpanej z gry.

Tym, dla których zarządzanie zasobami jest największą przyjemnością, system punktów może wydać się nieco zbyt uproszczony, a skoncentrowanie się wyłącznie na walce nieco irytujące. Ale jeżeli ktoś największą przyjemność czerpie z bitew, to znajdzie się w siódmym niebie i „Force Commaner” spełni jego najskrytsze marzenia. Momentami bitwy są naprawdę spektakularne. Nic nie jest w stanie przebić widoku wyłaniającego się z mgły AT-AT. Przebiegający po plecach dreszcz, kiedy ogromna machina łamie stojące jej na drodze drzewa, jest kwintesencją taktycznego RTS-a podarowanego nam przez LucasArts.

JOHN WALKER

■ **Za:** Wciągająca fabuła, możliwość przeżycia ulubionych momentów z filmów.

■ **Przeciw:** Duże wymagania, fanom RTS-ów zabraknie zarządzania zasobami.

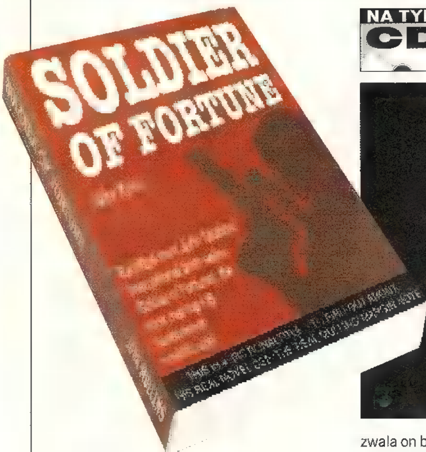
Wciągający i fascynujący, „FC” znowu dowodzi, że LucasArts nie ma sobie równych.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE ■ Star Wars: Supremacy

SOLDIER OF FO

Jeżeli masz problem, o ile nikt inny nie jest w stanie pomóc go rozwiązać, może uda Ci się zaangażować... Johna Mullinsa?







- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Raven Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P200, 48MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Aby zrozumieć „SOF", dlaczego nie oddać głosu Mullinsowi? Wszystkie cytaty odnoszą się do aktualnych wydarzeń z gry...

Fragment rozdziału 2...

Narzędzia

„Właściwe przygotowanie to połowa bitwy. Wielu żołnierzy pragnie naśladować Rambo i wyrusza w bój jedynie z nożem. Nie tylko pozwala on bezszelestnie pozbyć się przeciwnika, ale można nim również rzucać na duże odległości i następnie odzyskiwać. Nie należy się zbytnio obciążać i zabierać jedynie wyposażenie zalecane w czasie odprawy lub takie, z którym dobrze się czujemy. Często spotkasz się z sytuacją, kiedy zabrawszy na misję ciężki karabin snajperski, zauważysz taki sam przy pierwszym zabitym przeciwniku. Taki jest jednak żywot najemnika".



Teza Browna: Chłopcy i ich zabawki

Chociaż podręczny plecak to miły dodatek i zapewnia większą głębię strategii, służy jednak przede wszystkim zwiększeniu możliwości wyboru, w mniejszym stopniu stanowiąc praktyczne rozwiązanie. Istotne jest wyłącznie wyposażenie się w przyzwoitą broń na początku misji, gdyż wkrótce natkniemy się na inne zabawki. Jednak mniej pewni siebie wojacy zapewne zechcą zaopatrzyć się w większą ilość sprzętu służącego celom ochronnym.

Fragment rozdziału 7...

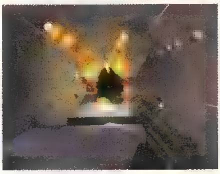
Zostałeś okaleczony

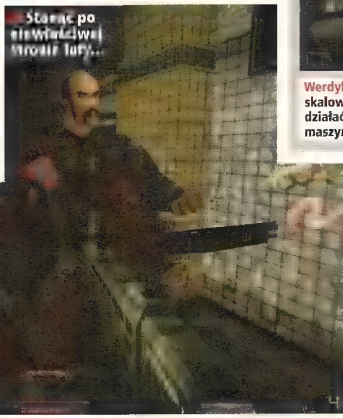
„Kosowo. Niedawno tu byłeś, ale wcale nie tęsknisz za tym miejscem. Przemykając się miejskimi kanałami, dzięki noktowizorowi dostrzegasz jakiś ruch. Wróg wyposażony jest w aparat tlenowy, ale Ty zdążyłeś już przyzwyczaić się do przenikającego wszystko smrodu. Pierwszy strzał z Twojego pistoletu wytrąca mu z dłoni broń. Zanim zdąży zdać sobie sprawę, że jakimś cudem jeszcze żyje, celujesz w butlę z tlenem, strzelasz i... łubudu! Stanął w płomieniach i krzyczy, bezradnie kręcąc się w kółko. Eksplodująca butla załatwiła również drugiego uczestnika patrolu, którego przedtem nie zauważyłeś. „Chłopcy, chyba wypaliło wam coś ważnego", mówisz z szyderczym współczuciem w głosie, czekając aż trawiące ciała płomienie zostaną ugaszone przez przepływające ścieki. Teraz możesz bezpiecznie pozbierać broń.

Teza Browna: Niekonwencjonalne działania

Sprytny najemnik szybko się zorientuje, że środowisko może zostać wykorzystane dla własnych celów. Jest to wspaniała cecha akcji prowadzonych przez najemników, która zachęca do wykazywania się inwencją i do eksperymentowania. Mullins w Kosowie nauczył się wykorzystywać noszone przez przeciwnika aparaty tlenowe przeciwko nim samym i ich znajdującym się w pobliżu kumplom. Chociaż etycznie jest to naganne, to taktycznie stanowiło istotny krok. Podobnie, możliwość wytrącania przeciwnikom broni z rąk nie tylko daje dużo satysfakcji, ale jest skutecznym sposobem uniknięcia wystawienia się na ostrzał. W przeciwieństwie do innych gier komputerowych, amunicja nie leży tu w każdym kącie, więc maksymalizacja skutków każdego strzału jest niezwykle istotnym elementem do opanowania. Odkrytą przez Mullinsa w pewnym momencie techniką, którą opisał w swojej książce, jest możliwość ustrzelenia dwóch celów jednym pociskiem (Rozdział 21: „Dwie

RTUNE





Stanąć po niewłaściwej stronie lufy...

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Soldier Of Fortune", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: P200, [illegible] RAM, Voodoo2	Komputer Testowy: [illegible] 400, [illegible] RAM, GeForce 256
 640x480	 640x480
Werdykt: „SOF" jest bardzo skalowalny i może sprawnie działać nawet na słabszych maszynach.	Werdykt: Płynny, doskonale oświetlony i charakteryzuje się bajeczną szczegółowością. To wspaniałe danie!







„Soldier Of Fortune" to piekielnie dopracowany produkt.





pieczenie na jednym ogniu"). Podział celów na strefy wymaga zróżnicowania taktyki. Ubrani w kamizelki kuloodporne i hełmy przeciwnicy najwrażliwsi są na strzały w nogi, podczas gdy w przypadku innych najskuteczniejsze jest trafienie w głowę. Konieczność brania tego wszystkiego pod uwagę odróżnia najemników w rodzaju Mullinsa od przeciętnych żołdaków.

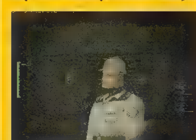
Fragment rozdziału 12...

Bezosobowe zbliżenia

„Wybierasz cel. Dzięki teleskopowemu celownikowi widzisz, że nie jest to żołnierz, ale cywilny inżynier. Postanawiasz oszczędzić mu życie. Jednak pod wpływem kaprysu celujesz w sam czubek kasku ochronnego i naciskasz na spust. Kask wyskakuje w powietrze, a facet zaczyna biegać w kółko z okropnym bólem głowy. Jednak poza tym nic mu nie jest. Kolejnym razem porządnie zastanowi się przed nawiązywaniem kontaktów z terrorystami. Następny cel nie jest już tak niewinny. Po pierwsze pali, ale przede wszystkim w ręku trzyma karabin Raptor SMG. Rozmawia z drugim wartownikiem. Obaj wypuszczają z ust kłęby trującego dymu. Będziesz musiał szybko uwinąć się z drugim strzałem; maksymalne zbliżenie utrudnia zmianę celu. Przymierzasz w lewe oko i pociągasz za spust. Głowa wroga znika z pola widzenia. Szybko przełączasz się z trybu snajperskiego w zwykły, aby zobaczyć, jak zareaguje towarzysz zastrzelonego. Wydaje się to niewiarygodne, ale nawet nie drgnął. Nadal spokojnie pociąga papierosa. Albo ma tam coś mocniejszego niż tytoń, ale jest skończonym debilem. Nie zastanawiając się nad powodem tego dziwnego zachowania, szybko eliminujesz go. „Walka o przetrwanie. Darwin powinien być zadowolony" mruczysz pod nosem, zbierając leżącą broń i przystępując do zniszczenia skra-

KAPELUSZE Z GŁÓW

Podział na strefy ostrzału dotyczy również ochronnych ubrań. Hełmy chronią przed strzałami w głowę, ale można je zrzucić celnym trafieniem, co wystawi niczym nie chroniony czerep na drugi strzał.



Znudzony inżynier jest [illegible] celem...



Mullins [illegible] mu kask...



[illegible], że nie [illegible] go podnieść...





dzionej głowicy nuklearnej. Fragmenty kości czaszki wystają z głów zabitych, a niewidzące oczy patrzą tępo w dal. Dawno jednak przestałeś się przejmować takimi widokami".

Teza Browna: To, czego nie widzisz, może Ci zaszkodzić

Karabin snajperski to złożony instrument, który nie tylko pozwala powiększać cel, ale również może płynnie zwiększać I zmniejszać to powiększenie. Oczywiście im większe zbliżenie, tym mniej widać wokół celu, więc należy wypracować sobie właściwe proporcje pomiędzy zwiększoną celnością i związanym z tym ograniczeniem pola widzenia, co może stanowić dodatkowe zagrożenie. Wynurzenia Mullinsa pozwalają zorientować się, że inteligencja wroga nie zawsze stoi na najwyższym poziomie. Brak reakcji wartownika na śmierć kumpla, z którym właśnie toczy pogawędkę sprawia, że praca najemnika staje się niemal zbyt prosta. Jednak stopień inteligencji wroga jest nie do przewidzenia i czasami po zastrzeleniu jakiegoś imbecyla, jego kumple zaczną kryć się lub rozdzielą się, usiłując zajść Cię od tyłu.

Fragment rozdziału 18...

Martwa cisza

„Nie zawsze „strzelanie na oślep" jest najlepszą taktyką. Jako samotny wojownik szybko stajesz się częścią otaczającego Cię środowiska, a dyskrecja jest szczególnie istotna w przypadku, kiedy przeciwnik posiada system ostrzegania, który sprowadzi na nieostrożnego infiltratora całą masę wartowników i psów obronnych. Na szczęście jednak z pomocą przychodzi nowoczesna technologia. HUD współczesnego najemnika wyposażony jest w urządzenie pod nazwą P.A.D.D. (Personal Audio Detection Device - Osobisty Wykrywacz Audio). Ostrzega on Cię wizualnie, kiedy zaczynasz robić zbyt dużo hałasu. W takich sytuacjach najlepiej korzystać z broni z tłumikiem i przemykać się ukradkiem, zamiast szarżować na oślep. Nie jest to może zbyt męskie, ale pozwala uniknąć bliższych kontaktów z rozwścieczonymi psami wartowniczymi".

Teza Browna: Problemy ze słuchem

Chociaż P.A.D.D. sprawia wrażenie doskonałego pomysłu, to jednak doświadczenie wskazuje, że jedynie najprzezorniejsi najemnicy pamiętają o używaniu go w ogniu walki. To prawda, że skrytość może być użyteczna, ale w końcu jesteś żołnierzem, a nie włamywaczem I jeżeli pominiesz fazę szkolenia, jest duża szansa, że możesz z powodzeniem zakończyć misję, nie zwracając w ogóle uwagi na wskaźnik P.A.D.D. Wychylanie się zza rogów również nie zawsze okazuje się właściwą taktyką. Przydatne jest jedynie w przypadkach, kiedy mamy namierzone cele i możemy szybko wyskakiwać, oddawać jeden strzał i kryć się z powrotem, zanim wróg zdąży zareagować. Zazwyczaj jednak sytuacja zmienia się zbyt szybko.

Fragment rozdziału 23...

Terror nie zna granic

„Przyzwyczajasz się do ciągłego podróżowania. Ostatnia misja związana ze skradzionymi głowicami rozgrywała się zarówno na ulicach Nowego Jorku, kanałach w Kosowie, w syberyjskiej tajdze, w podziemnych irackich bazach, na pustyni w Sudanie oraz w Japonii i w Niemczech. Łatwo jest pokochać taki dostatek wrażeń. Poza tym po jakimś czasie przestajesz zastanawiać się nad tym, jakiej narodowości jest Twoja ofiara. Stajesz się prawdziwym światowcem".

Teza Browna: Twoja broń Twoim paszportem

To prawda, że życie najemnika dostarcza wielu wrażeń. Każda część misji rozgrywa się w innym środowisku, gdzie masz do czynienia z różnymi typami przeciwników, pojazdów i uzbrojenia. Jednak wielu najemników donosi, że drogi prowadzące do ostatecznego celu są bardzo liniowe, zupełnie jakby prowadziła Cię jakaś siła wyższa. Ta pseudo-religijna moc sprawcza objawia się w całej masie zamkniętych drzwi, z których tylko jedne można otworzyć lub też w popękanych ścianach, które można rozsadzić ładunkami wybuchowymi. Co więcej, ucieczka po wykonaniu misji zawsze przebiega bez przeszkód. Wielu najemników wolałoby przedzierać się do punktu zbornego w ogniu walki. Często jednak po prostu budzą się znudzeni w zupełnie nieznanym miejscu.

Fragment rozdziału 27...

Kolejne nacięcie na kolbie

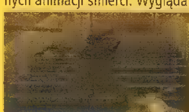
„Nie wiesz dlaczego, ale już od dłuższego czasu prowadzisz rejestr trafień. Normalnemu człowiekowi może to wydać się nieco chore, ale Hawk to rozumie. W czasie nielicznych okazji, kiedy możecie się spotkać i nieco rozerwać, rozstrzygacie przy niezliczonych kuflach

ROZRYWKOWE CIAŁKA

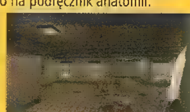
Grając w „Soldier Of Fortune" możemy dokonywać naprawdę okropnych rzeczy. Z ofiar wylewają się wnętrzności, rany tryskają krwią I widać w nich kawałki kości. Nie brakuje też zróżnicowanych animacji śmierci. Wygląda to na podręcznik anatomii.



[illegible] ofiara [illegible] Śliczne...



[illegible] strzałem broni z [illegible]



Terrorysta pada z wystającym z ust nożem.

KRÓTKI KURS NISZCZENIA ŚMIGŁOWCÓW

„Soldier Of Fortune" często oferuje kilka sposobów rozprawienia się z przeciwnikiem. Wyceluj przy pomocy celownika teleskopowego w głowę pilota i zamaluj szyby na czerwono.



Zestrzelenie śmigłowca z wagonu. Krok 1.



Poczekaj, wymierz, strzel... Krok 2.



Efekt: [illegible]

piwka, kto z Was może pochwalić się największą liczbą „strzałów w czuły punkt" czy też „odstrzelonych kończyn". Ostatnim razem okazało się, że Hawk miał odrobinę za dużo „strzałów do swoich" i mając na swoim koncie imponujący „strzał w gardło", przez cały wieczór raczyłeś się stawianym przez Hawka piwem".



[illegible] Browna: [illegible]

Samo istnienie dziennika najemnika - rejestru zabitych przeciwników oraz szczegółowej lokalizacji trafień - może wywołać u części z Was uczucie niesmaku, ale jest to przynajmniej szczera gloryfikacja przemocy. Hipokryzją byłoby stwierdzenie, że najemnik nie czerpie ze swojej pracy przyjemności, a dziennik po prostu stanowi zapis rzeczywistych wydarzeń. Tym, którzy znajdują się na linii frontu, akcja czasami może wydawać się czymś w rodzaju gry i jeżeli traci pozory realizmu, to dlaczego rozmieszczenie trafień nie miałoby mieć artystycznego lub komicznego wyrazu?

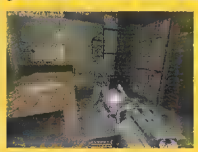
[illegible] Browna: Wnioski

Praca najemnika, takiego jak na przykład John Mullins, jest przede wszystkim wyjątkowo krwawa. Jeżeli planujesz zrobienie kariery w tym fachu, będziesz potrzebował mocnych nerwów oraz skłonności do rozczłonkowywania i okaleczania przeciwnika przy pomocy bogatego zestawu uzbrojenia i materiałów wybuchowych. Kiedy zetrzesz już krew z twarzy przekonasz się, że nie jest to jedynie sztuka dla sztuki. Możliwość trafiania w określony części ciała ma znaczenie taktyczne i wymaga precyzji oraz niekonwencjonalnego myślenia, szczególnie sytuacji zagrożenia, kiedy liczy się każdy nabój. Skuteczne trafienie w głowę rozwiązuje dziesiątki problemów „od ręki". I ta oszczędność... Dzięki tej pracy będziesz mógł podróżować po całym świecie i chociaż nie będziesz miał czasu na zwiedzanie, to jednak zróżnicowanie środowisk stanowi miłą odmianę. Jedynym rozczarowaniem jest to, że przeciwnikom często brakuje inteligencji, a cele misji są często zbyt proste do zrealizowania. Początkującym zapewne się to spodoba, ale prawdziwy najemnik żyje wyłącznie niebezpieczeństwem i wyrafinowaniem. Tak jak nasza redakcja!

STEVE BROWN

LEKKO PRZYPIECZONE

Broń mikrofalowa jest bardzo niekonwencjonalna i szczerze mówiąc gryzie się z resztą współczesnego arsenału Mullinsa. Jeden strzał sprawia, że ofiara gotuje się od środka....



Przez kilka sekund gotujemy terrorystę.



Oho, chyba zapomnieliśmy go nakłuć.



Cały eksplodował! Nie chcę dziś konserw.

Za: Bardzo krwawy. Interesujące scenariusze. Duży wybór broni.

Przeciw: Nie najlepsza inteligencja przeciwników.

Zawiera doskonałe rozwiązania, jak na przykład strefy trafień i wychylanie się zza rogu...

WERDYKT: 86%

ALTERNATYWNE: Half-Life: OF 93% | SIN 86%

ULTIMA IX: ASCENSION

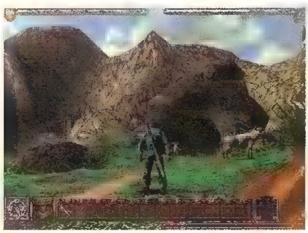
Britannia znów potrzebuje wybawiciela. A Ty - nowego komputera.

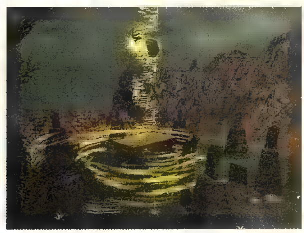




Ostateczny powrót na Ziemię. Chyba się rozpłaczę.







- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Origin**
- Premiera: **Kwiecień**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.ultima9.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D (8MB)**

Gdy 12 lat temu rozpoczynałem przygodę z komputerami, miałem w głowie pewien ściśle określony obraz idealnej gry komputerowej, perfekcyjnego świata, stanowiącego nienaganną ułudę rzeczywistości. Wszystko co było później, setki tytułów, w które krócej lub dłużej przycinałem, kolejne komputery i kolejne wielkie gry, były jedynie przystankami na drodze do doskonałości. Poszukiwany ideał zdawał się być z dnia na dzień coraz bliżej. Aż w końcu udało się. Pierwsze chwile spędzone z „Ultima IX: Ascension" wprawiają w oniemienie. Doskonałość została osiągnięta.

„UIX" jest zwieńczeniem ciągnącego się już od ponad 20 lat cyklu gier RPG „Ultima". Saga liczy sobie 10 tytułów i, jak zapowiada jej twórca, Richard Garriott, więcej ich już nie będzie. Od dziś cały zespół Origin pracuje pełną parą nad rozwijaniem internetowego świata „Ultimy Online". W ten sposób opisywana dziś gra staje się ostatnim ukłonem w stronę graczy pojedynczych, pozwalając spiąć historię świata Britannii oraz jej dzielnego wybawiciela Avatara, w jedną całość. Na szczęście autorzy postarali się, aby ostateczny pojedynek z Guardianem był widowiskiem niezapomnianym i zapierającym dech w piersiach - w końcu prawie 5 lat procesu produkcyjnego do czegoś zobowiązuje. Powtórzę to raz jeszcze z pełną mocą - „UIX" wprawia w oniemienie. Już od pierwszych chwil, gdy przy dźwiękach monumentalnej muzyki na ekran wpływa logo Origin oraz hasło „We Create Worlds" („Tworzymy Nowe Światy"), czujemy, że nie słowa te nie zostały rzucone na wiatr. Świetne intro buduje filmowo-baśniowy nastrój. Oto w różnych punktach Britan-

WIDZĘ, WIDZĘ WYRAŹNIE...

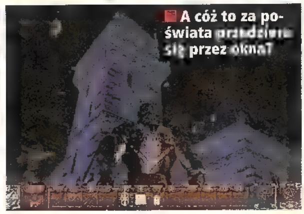
... że ściany „ulotniły się". Redukując dystans rysowanych obiektów, celem przyspieszenia działania grafiki, zwiększamy częstotliwość nagłego pojawiania się różnych elementów. I chociaż aby temu zaradzić, gra posługuje się dużą ilością mgły, to jednak często jesteśmy świadkami niepokojącego fenomenu, kiedy to błękitne niebo zostaje nagle zastąpione kamiennym murem. Popatrzcie na poniższą sekwencję screenów.



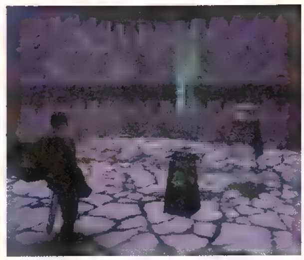




Siedlisko piratów zbudowane jest na wodzie w stylu „Wodnego Świata".



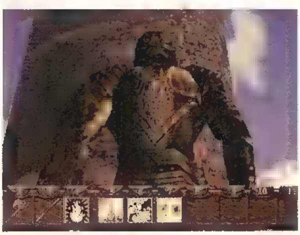
A cóż to za poświata przedziera się przez okna?



nii z ziemi wynurzyły się gigantyczne czarne słupy, siejąc przestrach wśród wieśniaków. Zaraz potem na kraj spadły kolejne nieszczęścia - niepokoje społeczne, głód, choroby i... hemoroidy. Dobry i prawy władca, Lord British, słusznie węsząc w tym sprawkę ciemnych sił Guardiana, po raz ostatni przyzywa na pomoc Avatara.

Przed rozpoczęciem rozgrywki trzeba przejść przez dom naszego bohatera, co pozwoli nam zapoznać się ze zmianami w świecie gry. A jest ich trochę. Przede wszystkim - „UIX" została oparta na grafice trójwymiarowej. O ile w „UVIII: Pagan" mieliśmy do czynienia z izometrycznym rzutem z góry, tym razem kamerę umieszczono za plecami Avatara. Już sam ten pomysł wielu starych fanów serii może przyprawić o ból głowy. W ten sposób całość stała się przecież grą TPP, przypominającą jako żywo przygody naszej silikonowej ulubienicy, aczkolwiek nie da się ukryć, że do gracji poruszania się Lary bohaterowi „Ascension" jest bardzo daleko (sceptycy z przekąsem nazwali nawet ten pomysł „Ultima Raider"). Według mnie zmiana konwencji wyszła grze na dobre, unowocześniając ją odpowiednio i nadając rozmachu stosownego do aktualnych standardów. Po kilku chwilach można opanować podstawy interfejsu, na który składa się poręczne połączenie myszki i skrótów klawiaturowych. Avatar wyposażony został w dziennik podróży, w którym zawarto informacje dotyczące Britannii, bestiariusz, podstawy magii i skrót historii poprzednich części gry. Notowane są tam również wszystkie questy oraz zdobywane w trakcie rozgrywki wiadomości. Na ekranie mamy też pasek z najpotrzebniejszymi przedmiotami oraz wskaźnikami zdrowia, many, zużycia zbroi i aktualnie używanej broni. Inwentarz (plecak) oraz sposób zarządzania nim rozwiązano dokładnie tak samo, jak w poprzednich częściach, wygodnie.

Swą prawdziwą potęgę „UIX" ujawnia wraz z przeniesieniem się bohatera do Britannii. Wcześniej jeszcze tylko w oryginalnym systemie kreacji postaci wybieramy cechy naszego herosa (patrz ramka) oraz oglądamy ciąg dalszy świetnego intra, które pozwala nam docenić znakomicie dobrane głosy postaci i nastrojowo-filmową piękną muzykę. Wraz z rozpoczęciem przygody całkowicie wsiąkamy w świat „Ultimy", pozwalając się porwać opowieści. Trójwymiarowe środowisko gry po prostu poraża rozmachem kreacji. Pierwsze kilka godzin spędzimy buszując po zamku Lorda Britisha oraz przylegający doń mieście. Szczegółowość przedstawionego świata jest olbrzymia. Przez malowniczo pofałdowanym, porośnięty bogatą roślinnością teren, przepływają szemrzące strumienie. Każdy dom wydaje być się nieco odmienny, na pagórkach znajdziemy ciche altanki, rzeźby, ołtarze. Kamienne budowle











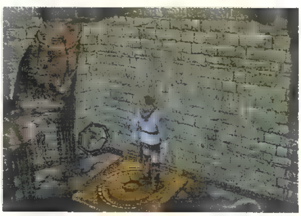
Aby dołączyć nowe zaklęcie do księgi czarów, konieczny jest odpowiedni rytuał.

ozdobiono całą masą dodatków - z krawędzi zwieszają się wyszczerzone chimery. Masa drewnianych pomostów, barierek, wsporników, liny podtrzymujące płachty namiotów - tworzą idealne złudzenie realności świata. Budowniczowie scenografii, bo tak wypada nazwać otoczenie po którym porusza się bohater, wykazali się wręcz pedantycznym przywiązaniem do detali. Jeśli witraż, to bajecznie kolorowy, jeśli ozdabiająca ściany tkanina, to przedstawiająca monumentalne pojedynki gigantów. Jeśli świecznik, to misternie rzeźbiony. A co ciekawsze - na większość przedmiotów można w jakiś sposób oddziaływać. Część da się podnieść, przesunąć, szafki i szuflady otworzyć. Sporo czasu zajmie przekopanie się przez królewskie zbiory biblioteczne. Większość ksiąg można przeczytać, co pozwoli jeszcze lepiej złapać klimat świata gry, szczególnie graczom po raz pierwszy zwiedzającym Britannię. Zaś prawdziwe używanie będą tu mieli starzy wyjadacze, odnajdując kupę odniesień, przyjaciół i historii z poprzednich części, znajome miejsca. Niektóre budynki stanowią idealną trójwymiarową kopię tych z „UVII" i „UVIII" - to nie lada gratka dla fanów.

Generalne zapluskwienie oraz całkowicie abstrakcyjne wymagania sprzętowe muszą zaniżyć ocenę. Dość powiedzieć, że najnowszy produkt Lorda Britisha zaczyna spokojnie pracować na konfiguracji z 500 MHz sercem i co najmniej setką RAM-u na pokładzie. Wersja amerykańska tego produktu została straszliwie zjechana przez prasę właśnie za niedociągnięcia natury technicznej. Nie mam jednak serca skopać tej gry, gdyż potencjalnie jest to największy i najlepszy produkt z jakim miałem do czynienia od czasów „Half-Life". Doskonała złożoność świata, przepiękna grafika oraz epicki rozmach scenariusza muszą zrobić wrażenie na każdym. Gatunkowo „UIX" mieści się na pograniczu tego, co w grach komputerowych najciekawsze - RPG i przygodówek. Richard Garriot stworzył po raz kolejny opowieść, na podstawie której można napisać książkę fantasy. Niezliczona ilość wątków, questów i miejsc do zwiedzenia zapewnia zabawę na wiele godzin. Jednak wspomniane mankamenty to prawdziwy ból. Doskonałość została osiągnięta... prawie.

PIOTRES

„Trójwymiarowe środowisko gry po prostu poraża rozmachem kreacji"



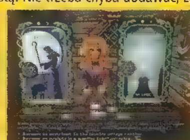


AS PIK

Podobnie jak w poprzednich wcieleniach „Ultimy", generowanie postaci nie zniża się do czegoś tak prymitywnego jak rzucanie wyimaginowaną kostką. Zamiast tego musimy wstąpić do tandetnie ubranego jasnowidza i zagrać z nim w grę w 20 pytań. Odpowiedzi na moralne dylematy zadecydują o aspektach osobowości Avatara. Na przykład udzielanie emocjonalnych odpowiedzi sprawi, że zostaniemy swego rodzaju intelektualistą. Nie trzeba chyba dodawać, że nie zdecydowałem się na to.



1. Oczywiście, najpierw musimy przebrnąć przez typowe bredzenie o losie Britannii i tym podobnych. Nie ma jednak od tego ucieczki.



2. Wybór pomiędzy uduchowieniem i skromnością? Też mi alternatywa. A gdzie opcja skierowania się do najbliższego pubu i zalania w trupa?



3. Na koniec, po przeanalizowaniu moich odpowiedzi, „Ultima" zadecydowała, że najodpowiedniejszą dla mnie cechą będzie męstwo.

Za: Niebywała obszerność gry, epicki rozmach scenariusza i wykonania.

Przeciw: Zapluskwiona niczym „Daggerfall", potworne wymagania sprzętowe.

Zakochasz się, jeśli potrafisz przymknąć oko na kilka poważnych niedopatrzeń.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNIE: Outcast 90% | Baldur's Gate 90%


Kolekcja Klasyki Komputerowej
nowa kolekcja 2000
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
2 WSPANIAŁE GRY - JEDNA, NISKA CENA!
SYNDICATE WARS
WARHAMMER
DARK OMEN
BULLFROG
ELECTRONIC ARTS
CD-ROM
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
2 WSPANIAŁE GRY - JEDNA, NISKA CENA!
dungeon KEEPER
PL
ELECTRONIC ARTS
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
2 WSPANIAŁE GRY - JEDNA, NISKA CENA!
theme HOSPITAL
theme PARK
BULLFROG
ELECTRONIC ARTS
CD-ROM
55
ZŁOTYCH
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
55
COMPUTER GROUP

SUPERBIKE 2000

Szkoda, że nie ma ani jednej samochodówki, choć w połowie tak realistycznej jak „Superbike".

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

NA TYM CD





Fenomenalna oprawa graficzna, powalająca dynamika i... zapach palonej gumy.



Do dzisiaj najlepszym symulatorem motocyklowym jest według mnie „GP 500" - gra wydana przez firmę Hasbro, tę samą, która wyda niebawem „Grand Prix 3". W naszej recenzji „GP 500" (którą możecie przeczytać w numerze GK 11/99) napisaliśmy, że „od dzisiaj motocyklówki dzielić się będą na wydane przed „GP 500" i po niej".

Dziś mam przyjemność recenzować pierwszy symulator motocykli wydany „po" „GP 500". „Superbike 2000" jest następcą „Suberbike World Championsip" oraz jeszcze wcześniejszego „Castrol Honda Superbike". Obydwie pozycje były grami bardzo dobrymi, najlepszymi w swojej klasie. Jednak tylko do czasu, w którym ukazał się „GP 500" i zdeklasował wszystko to, co dotychczas powstało. Gra miała przepiękną, bardzo realistyczną grafikę i jeszcze bardziej realistyczny i szalenie trudny model jazdy. IQ przeciwników szokowało swym wysokim poziomem, a całość wiązała ogromna grywalność. Zasiadając do „Superbike" byłem bardzo ciekawy, czy przejmie ona palmę pierwszeństwa od „GP 500". I powiem od razu, bez owijania w bawełnę, że nie! Ale „Superbike'owi" brakuje już bardzo niewiele do pokonania „GP 500".

Zacznę nietypowo, od oceny grafiki. Choć w obecnych czasach, pisząc recenzję, nie ma większego sensu szerokie rozpisywanie się o wyglądzie gry, gdyż z reguły wszystkie współczesne produkcje cechuje piękna grafika, to tutaj zrobię wyjątek. Powód jest prosty - w „Superbike" grafika jest tak dobra, że lepsza od niej nie istnieje! Najkrócej rzecz ujmując, całość wygląda zupełnie jak przekaz filmowy. Motocyklista oraz jego maszyna są arcydziełem graficznym w całej rozciągłości. Nie dość, że sama budowa i szkielet są piekielnie dopracowane, to zastosowane tekstury doskonale współgrają z całością i powodują, że oglądając na powtórce zbliżenia motocyklistów, mimowolnie rozdziawiamy usta i wydajemy z nich charakterystyczne „woooow!". Wygląd „otoczenia", również zasługuje jedynie na słowa pochwały. Pochylając się na zakręcie prawie do poziomu nawierzchni, przy prędkości rzędu 200 km/h, widzimy pędzący kilkanaście centymetrów od naszej głowy asfalt. Ilość adrenaliny w naszym ciele bezpiecznie „siedzącym" przed komputerem, gwałtownie się podnosi.

Do dyspozycji gracza oddano doskonały arsenał śmiercionośnych zabawek: Ducati, Aprilia, Kawasaki, Honda, Suzuki, Yamaha. Czy trzeba czegoś więcej? Wszystkie te wspaniałe maszyny prowadzi się bardzo realistycznie. Co prawda całe moje dotychczasowe doświadczenia z motocyklami ograniczają się do jazdy na skuterze, ze skutkiem końcowym w postaci

> **„Superbike'owi" brakuje już bardzo niewiele do pokonania „GP 500"**

stłuczonego kolana, to jestem pewien, że motocykl w „Superbike" prowadzi się niemalże jak prawdziwy. Mam tu oczywiście na myśli tryb najtrudniejszy. Przez pierwsze kilka godzin nasze wojaże w tym trybie trudno nazwać „jazdą". Koziołkujemy średnio co 10 sekund, a czasu zaliczonego na glebie jest dużo więcej niż tego, który spędzamy na siedzisku naszego Kawasaki. Pierwsze, co musimy zrobić, żeby utrzymać się na torze, to wyrzucić klawiaturę. Tutaj jest potrzebny bardzo dokładny dżojstik. A jak już się w takowego zaopatrzymy, to przy sukcesywnym trenowaniu możemy być pewni, że po kilku dniach gry zaczniemy dojeżdżać do mety na miejscu innym niż ostatnie. Co ciekawe, wraz ze wzrostem wkurzenia towarzyszącego wypadaniu z trasy na kolejnych zakrętach rośnie także grywalność! Chęć opanowania



BUG!

Podczas grania zauważyłem pewien zabawny bug. W trakcie szaleńczej jazdy, nie wyrobiłem się na jednym z kolejnych zakrętów i zaliczyłem asfalt. Gdy grałem, podnosiłem się i sprawdzałem, czy wszystkie części ciała mam na swoim miejscu. Nagle nadjechał powoli jeden z przeciwników, i wpadł prosto na mnie. Przewróciłem się, gdy znowu pojawił się kolejny przeciwnik. Zgadnijcie co się stało? Rozumiem, gdyby jechali bardzo szybko, i nie mieli miejsca, żeby mnie wyminąć.











OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Suberbike 2000" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 233, 64MB RAM, Voodoo 2 12MB**	■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, Voodoo 3**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 800x600
Werdykt: Jeśli zmniejszymy detale, jest bardzo dobrze. Spokojnie można grać na tej konfiguracji.	**Werdykt: Tu do niczego nie mogę się przyczepić. Gra wygląda wprost nieziemsko i działa super płynnie.**



Zakręt 30° i 150 na budziku. Gdzie jest pogotowie?

motocykla i skopania tyłka innym przeciwnikom jest znacznie większa niż chęć wbicia dżojstika w monitor i połamania płytki z „Superbike". To wszystko tyczy się jednak tylko najtrudniejszego trybu. Mniej ambitnym, początkującym i cierpiącym na chroniczny brak cierpliwości polecam tryb łatwiejszy, z włączonymi pomocami. A więc: pomoc przy hamowaniu, pomoc przy skręcaniu, pomoc przy zmianie biegów, pomoc przy przyspieszaniu, pomoc... Hmm... Może zamiast nazywania tego trybu „najłatwiejszym", autorzy po prostu daliby mu nazwę „autopilot"? Niewątpliwie najbardziej by pasowała do sytuacji, jakiej doświadczamy podczas jazdy na tym poziomie. W każdym bądź razie, całość ogranicza się do wciskania gazu, i od czasu do czasu skręcania. Aha! Możemy też wyjąć ze śmietnika klawiaturę.

Dzięki Bogu programiści dali nam możliwość dokładnego ustawiania poziomu trudności i wybierania pomocy według własnego widzimisię. Na początek polecam ustawić wszystko trochę poniżej wariantu najtrudniejszego - wtedy jazda nie będzie taka ciężka, ale za to sensowna i emocjonująca. Gra jest bardzo rozbudowana pod względem ilości opcji. Jest ich tyle, że czasami mamy wrażenie, iż autorzy trochę przesadzili. Możemy ustawiać dosłownie wszystko, począwszy od grafiki, dźwięku, wspomnianego poziomu trudności, a na ustawieniach parametrów motocykla, pogody i rodzaju wyścigu skończywszy. Do wyboru mamy kilka trybów rozgrywki: Quick Start, Single Race, a gdy zechcemy krzyknąć: „zaryzykuję, idę na całość!", to Chamionship Season będzie optymalnym wyborem. Oczywiście, jeśli oprócz nas do gry rozochoci się nasz kolega, możemy włączyć tryb split-screen, lub jeśli dany osobnik dysponuje własnym komputerem - tryb multi-player.

„Superbike" robi wrażenie! Ma wspaniałą grafikę, duży realizm, masę fajnych opcji, i nie ma większych wad. Ale... jest wtórna. Po prostu - jest to trochę lepszy „SWC" i „CHS". Tylko dlatego nie mogę jej wystawić oceny powyżej 90%.

KRZYCHOO

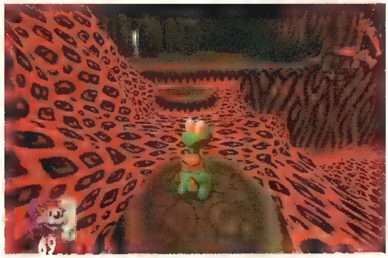


■ **Za:** Ilość opcji, ekstremalnie wysoki realizm, i ta przepiękna grafika...	*Prawie tak dobra jak „GP 500". Jeszcze trochę inwencji, a byłaby grą najlepszą w swojej klasie.*	WERDYKT **86%**
■ **Przeciw:** Niewiele zmian w stosunku do poprzednich wersji.		

ALTERNATYWNE ■ Suberbike World Championship 85%

CROC 2

Utarło się takie stwierdzenie, że na PC-ta nie wydaje się trójwymiarowych platformówek, bo z założenia nie mają graczy. Od tego są konsole.



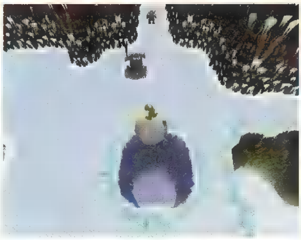
NA TYM CD



Chyba się doczekaliśmy się jeszcze dobrej zręcznościówki na PC.



Główny bohater w szrankach Pucharu G. Bennetta.



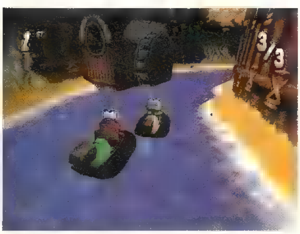


- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Argonaut**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.foxinteractive.com**
- Wymagania: **P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

„Z gry naprawdę dobrej zrobił się średniak"

Tymczasem goście z Argonaut z uporem godnym maniaka, wydają już drugi raz konwersję swojego tytułu z PlayStation na PC-ta, nie obawiając się wcale, że tytuł się nie sprzeda. Są pewni swego, ale czy słusznie?

Co by nie mówić o „Croc2", to i tak w stwierdzeniu, że do platformóweczek lepsze są konsole, jest dużo prawdy. Pomijając już fakt lepszego sterowania (za pomocą wygodnego pada, a nie klawiatury) dochodzi jeszcze kwestia wieku odbiorców. Konsole preferują z reguły dzieciaki, zaś po PC-ty, przynajmniej w naszym kraju, sięgają częściej gracze starsi. Jako weteran konsol zostałem oddelegowany do zapoznania się z produktem Electronic Arts, sequelem znanego i jednocześnie przełomowego „Croc: Leggend of the Gobbos" (była to chyba pierwsza, w pełni trójwymiarowa platformówka na PC-ta). Wrażenia były całkiem przyjemne. Gra oferuje 40 poziomów zgrupowanych w kilku światach. W każdym z nich wykonujemy jakieś zadanie - a to ratujemy uwięzionego futrzaka z rąk groźnego pirata, odzyskujemy też skradzione kanapki, a w końcu łapiemy zuchwałego złodzieja. Dodatkowo, możemy dla rozluźnienia wziąć udział w kilku podgierkach, jak wyścig bolidów czy motorówek, lot balonem, czy jazda wózkiem w kopalni. Jak więc widać gra nie oferuje żadnych rewolucyjnych rozwiązań. Czy zatem spodoba się ona maluchom? Z jednej strony powinna - oferuje bowiem kolorową, śmieszną i czytelną grafikę, która ma poprawnie chodzić nawet na słabych komputerach. Jest tutaj i skoczna, filuterna muzyczka w tle oraz zabawna synteza mowy. Nawet sterowanie nie jest zbyt skomplikowane - na dobrą sprawę wystarczą klawisze kierunkowe, skok i przycisk akcji. Jest jednak jedna, ale za to mocno irytująca wada - gra jest trudna. Mówię to z pełną odpowiedzialnością, gdyż grałem w obie części na PC-cie i PSX'ie. Początkujący gracz na pewno połamie sobie zęby, zanim ukończy pierwszy poziom gry. Tu jest właśnie paradoks - gra przeznaczona głównie dla dzieciaków ma tak wysoko ustawioną poprzeczkę, że wiele z nich po prostu zrezygnuje z dalszych prób i odrzuci grę w kąt. Czy warto więc kupić „Croca 2"? O ile masz sporą dozę samozaparcia, sporo czasu i lubisz takie gierki, to śmiało atakuj. Jeśli chociaż na jedno z powyższych pytań odpowiedziałeś sobie: nie, to lepiej daj sobie spokój - zawiedziesz się. **BARON JACK**



Za: Dziecinność, małe wymagania sprzętowe, brak przemocy.

Przeciw: Dziecinność, wysoki poziom trudności.

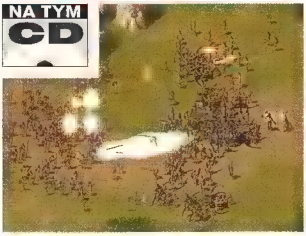
Gra, która jest sympatyczna, ale wysoki poziom trudności zniechęci tych graczy, dla których naprawdę została pomyślana.

WERDYKT **80%**

ALTERNATYWNE: Croc: LOTG; Gex: Enter The Gecko

THEOCRACY PL

NA TYM CD





I powiedzcie mi, że to nie robi monumentalnego wrażenia!

Czyli dlaczego można rządzić krajem, mając gębę zamalowaną proroctwami krwiożerczego boga.

- Wydawca: **LEM**
- Producent: **Philos Labs**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **89.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.philoslabs.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Jedno panom z Ubi Softu muszę przyznać. Odważyli się przełamać zaklęty krąg utartych ścieżek, po których radośnie kroczyli dżentelmeni na potęgę produkujący RTS-y. „Theocracy" daje nam rzadką sposobność zobaczenia, jak formowały się indiańskie imperia w Ameryce Środkowej.

Spróbujemy stworzyć wielkie państwo, mając za swych sprzymierzeńców doskonale przygotowaną armię i kastę kapłańską (w końcu tytuł zobowiązuje). Cała piramida ekonomiczna państwa opiera się na pracy niewolniczej. W grze istnieje kilkanaście typów dóbr naturalnych, które możemy zamieniać na półprodukty i używać do rozbudowy własnej potęgi. Oczywiście każdy z nich jest wydobywany, transportowany i obrabiany przez zdobytą siłą armię niewolników. Mogą się też oni mnożyć, gdy zdobędziemy nowe terytoria i dzięki temu powiększą siłę roboczą naszego państwa. W zasadzie oni także są podstawowym materiałem na przyszłych żołnierzy, wodzów i kapłanów. Może powiecie, że jestem upierdliwy, ale chyba nie był to najlepszy pomysł na zamknięcie zaklętego koła przyczynowo-skutkowego, które napędza całą grę. Nie znali wtedy strajków, czy co? Dość o tym, czas powiedzieć, co nowego oferuje „Theocracy". Przede wszystkim wprowadzono tutaj bardzo interesujący tryb strategiczny, dzięki czemu nie koncentrujemy się na jednej mapie wykonując zadanie przypisane nam przez autorów gry. Całą mapę podzielono na prowincje, które przypominają nam rozwiązanie znane z „Braveheart". Jeśli zajmiemy jakąś część terytorium, wyprzemy z niej wroga i osiedlimy tam naszych ludzi, to po jakimś czasie możemy się spodziewać najazdów z sąsiednich terytoriów. Z drugiej strony posiadanie kilku dobrze prosperujących guberni da nam siłę na uderzenie w kierunku wroga. Możliwa jest wymiana handlowa między dzielnicami naszego państwa, przez co centralne zarządzanie to spore wyzwanie. Zgranie całości jest bardzo ważnym czynnikiem, jeśli chcemy odnieść globalne zwycięstwo. „Theocracy" jest w zasadzie RTS-em tylko z nazwy. Bitwy i temu podobne „orężne" dywagacje rzeczywiście rozgrywamy w czasie rzeczywistym, natomiast tworzenie jakichkolwiek budowli to już kwestia

„Ciekawy i momentami odkrywczy produkt. Polecamy!"

wielu dni, przez co gra zmusza nas do regulowania wskaźnikiem przyspieszenia. Przykładowo trzeba ponad 700 dni, by stanął wielki magazyn. W normalnym trybie należałoby zgromadzić przed komputerem żywność na pół roku i czekać, aby niewolnicy wreszcie dokończyli konstrukcję. Owo zaliczenie tej gry do gatunku, należy traktować wielce umownie. „Theocracy" pozwala nam wyżyć się budując i dewastując wroga zagonami uzbrojonych w łuki i



Gigantyczne bitwy z udziałem magii, to najbardziej efektowny element tej gry.

włócznie przeciwników. Formowanie oddziałów, dowodzenie nimi, tworzenie systemu zaopatrującego nasze państwo (stworzonego na podobieństwo „Faraona" i „Caesara") to podstawowe zadania, które musimy wypełniać, chcąc uzyskać supremację w regionie.

Od strony graficznej gra przedstawia się dość średnio, ale za to jej interfejs jest dość intuicyjny i pozwala zapobiec bałaganowi na ekranie. Dżungla ze skalistymi wysepkami to 80% terenu. Dużym atutem programu jest także stworzenie czterech wielkich, zwalczających się imperiów indiańskich, co przy losowym udziale atakujących konkwistadorów hiszpańskich daje nam naprawdę ogromne pole do popisu.

BLACK MAIL

Za: Tematyka, skala bitew, elementy strategiczne.

Przeciw: Niezbyt wymagające AI przeciwnika.

Potężna dawka strategicznej zabawy. Udoskonalony „Age of Empires 2" w sosie z inkaskiego wojownika.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: Kroniki CK 82% | Age Of Empires 2 [illegible]

DEMISE









Gdyby nie te renderowane wstawki... Uffff...

Gry RPG są ostatnio na fali. Co i rusz ktoś wybiera się z toporem i plecakiem na eksplorację podziemi.

- Wydawca: **CODA**
- Producent: **Target**
- Premiera: **Kwiecień**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CODA**
- Strona WWW: **www.coda.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Gra „Demise" jest klasycznym RPG: mamy więc rozległe lochy, które penetrują „ludzkie" elfy, krasnoludy i inni bohaterowie o różnych profesjach (mag, złodziej, paladyn itp.), oraz dziesiątki magicznych przedmiotów, czarów i napojów. Setki questów do wykonania, groźne potwory i pułapki. Problem „Demise" nie leży więc w prostocie. Raczej w odtwórczości. Być może ktoś z Was pamięta dwie części gry „Mordor"? Był to toczący się w lochu wieloosobowy rolplej, z ubogą grafiką i topornym interfejsem, niezwykle jednak rozbudowany, jakby stworzony do gry multi-player. Pamiętacie? Wiecie więc już, czym jest „Demise". Tworzył go ten sam zespół, co „Mordor". Nie zmieniono niemal nic, dodano tylko przejrzystą grafikę 3D w widoku FPP i poprawiono dźwięk. Można zauważyć parę kosmetycznych zmian. Sam trzon nie różni się praktycznie w ogóle od pierwowzoru.

Tworzymy bohatera, określamy jego parametry, takie jak rasa, płeć, zawód i współczynniki, przynależność do gildii poszukiwaczy przygód i... lądujemy w Demise. To podziemne miasto, umiejscowione przy wejściu do gigantycznych, wielopoziomowych lochów. Znajdziemy w nim: zamek jego władcy (jedna z nielicznych zmian w stosunku do „Mordor"), siedzibę gildii, gdzie identyfikujemy przedmioty i mamy dostęp do bazy danych na temat znanych monstrów i przedmiotów, sklep, jasnowidza odnajdującego przedmioty i postacie. Jest tutaj także bank, fontanna lecząca rany, tablica ogłoszeń, z listą dostępnych obecnie questów i płatnych zleceń, kostnica, w której zlecamy poszukiwania i wskrzeszamy martwych towarzyszy, oraz menażeria, w której można kupić sobie towarzyszy (!) spośród licznych monstrów. Wszystko to na dosłownie czterech ekranach.

Ok. W „Diablo" też mieliśmy raptem jedną wioskę i parę osób do rozmowy. „Demise" jednak w jeszcze większym stopniu niż „Diablo" stawia na akcję. Łażenie po lochach jest praktycznie jedynym, co bohaterowie mają do roboty. Czysty RPG, ktoś mógłby rzec. Szybko się jednak okazuje, że jesteśmy na początku tak słabi, że większość potworów może zabić nas



błyskawicznie. Gra staje się wtedy mocno frustrująca. Wchodzę do komnaty, a tam pseudo-smok. Bach! Nie żyję. Przepada złoto. Za wskrzeszenie na wcześniejszych poziomach płaci gildia, potem radź sobie sam. Jak? Stwórz nową postać. Tylko jak mam zejść nową, gołą i słabą postacią i zarąbać pseudo-smoka, który jednym ciosem zatłukł w pełni wyposażonego wojownika! Szybko okazuje się, że „Demise" to gra stworzona tylko do multi-playera. Tryb single nudzi się w tempie ekspresowym: przeciętna grafika, brak możliwości wpływu na przebieg walk, przesadny poziom trudności, niewiele znajdowanych przedmiotów. No i ciągle ten sam labirynt, ciągnący się w nieskończoność. Totalnie dobiły mnie też wymagania sprzętowe i to, że gra jest mało dynamiczna. Do plusów należy niewątpliwie rozbudowany bestariusz i rekwizytornia dostępnych przedmiotów, liczne czary, możliwość pogadania z potworami (nie wszystkie są wrogie). Jednak to w zasadzie wszystko. Ile można chodzić w tę i z powrotem po lochu żmudnie rozwijając postać, zanim rzuci się na głębsze wody? Akcja staje się wolna, a gra zachowawcza.

Demise nie jest grą złą, na pewno znajdzie się paru maniaków, którzy ruszą na redakcję za tę recenzję. Cóż, gotowi jesteśmy położyć głowy dla Waszego dobra. **LUSIEK**

■ **Za:** Czytelna grafika, dźwięk na poziomie. Duże bogactwo inwentarza i bestiariusza.

■ **Przeciw:** Wszystko to niestety już było. To byłby hit, ale 2 lata temu.

Długa rozrywka za rozsądną cenę. Coś dla fanatyków tradycyjnych RPG.

WERDYKT 65%

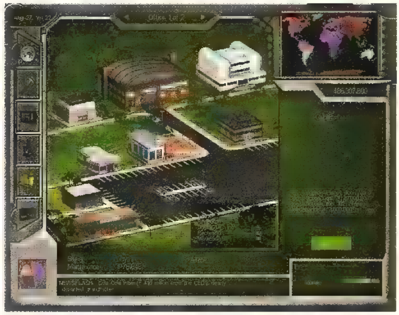
ALTERNATYWNE ■ Mordor 2 ■ Dungeon Master

BUSINESS TYCOON PL

Od pucybuta do milionera, czyli i Ty możesz zostać monopolistą. Podobno ta gra miała się nazywać „Sim BillGates".



Polskę zaliczono tu hurtowo do Eastern Europe.





Świat to za mało dla naszej korporacji.



Najnowszy model IDMa trafia do sklepów

- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Stardock**
- Premiera: **Marzec**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.stardock.com**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Zaczynasz jako młody i ambitny prezes nikomu nieznanej firmy. Kończysz jako właściciel najpotężniejszej korporacji, zarządzający miliardami dolarów najbogatszy człowiek na Ziemi etc. (ewentualnie bankrut). Wszystko, co stanie się „po drodze", będzie wynikiem Twojej pomysłowości, inwencji i wyczucia, a przy okazji - źródłem niezłej zabawy.

Jak na przyszły Microsoft przystało - początkowo siedziba musi mieścić się w garażu. Na stanie jest biurko, kawa, telefon, 5 milionów zieleńców na koncie oraz garść dobrych pomysłów (a gdzie sekretarka?!). Trzeba się jeszcze zdecydować, czy chcemy zająć się produkcją samochodów, samolotów czy też komputerów. Oczywiście wybieramy ostatnią opcję, nazywamy firmę, powiedzmy Microdork, siebie - na przykład - Gill Bates i ruszamy do boju. Oczywiście nie jesteśmy na rynku sami - wokół walczą inne rekiny - Cola Cola, McDonalds, IDM. Autorzy ze Stardock popisali się w tej gestii dużą dozą wyobraźni i poczuciem humoru, co należy zaliczyć in plus.

Grając w „BT" większość czasu spędzimy wpatrując się w statyczne plansze. Najważniejszą jest mapa świata, gdzie zaznaczono poszczególne kraje, obiekty gospodarczego podboju. Każdy z nich opisany jest przez kilka czynników - koszt siły roboczej, zamożność mieszkańców, ich wymagania i preferencje jako konsumentów. Do interesujących nas terytoriów wysyłamy swych sprzedawców, w co ciekawszych okolicach można wraz z rozwojem korporacji założyć filie. Korzystając z ekranu fabryki rozbudowujemy zakłady produkcyjne, zatrudniamy robotników. Szybko należy wybudować laboratorium, gdzie jajogłowi opracują nowoczesne technologie. Początkowo wystarczy jedynie zaspokajać podstawowy popyt rynku, potem klienci zaczynają wybrzydzać. A to szare pudło z diodami już im nie odpowiada i trzeba wymyślić monitor, DOS-a i myszkę, a to oszczędny silnik do auta czy automatyczną skrzynię biegów. Czasem należy wspomóc sprzedaż obniżając na pewien czas ceny lub organizując agresywną kampanię reklamową. Dla dalszego rozwoju korporacji przyda się również wybudowanie magazynów, działu szpieg... ops - badań rynkowych, a centrum treningowe i centrum rozrywki pozytywnie wpłyną na morale załogi. Oprócz depczącej nam po piętach konkurencji autorzy wymyślili jeszcze coś nazwanego „kartami losowymi". Różnego rodzaju zdarzenia (NATO się rozszerza i potrzebuje naszych samolotów, odkryto błąd w nowym procesorze) mogą nam uprzykrzać życie, ale część można wykorzystać przeciw konkurencji (pozew anty-dumpingowy).

„Myślą przewodnią jest budowa przemysłowo-finansowego imperium"

Grafika w „BT" jest przede wszystkim czytelna, może nieco za oszczędna, ale przecież nie o wodotryski tu chodzi. Interfejs można pochwalić za dużą intuicyjność i funkcjonalność. Większość najważniejszych informacji mamy cały czas na ekranie. Przydałoby się więcej statystyk, może nieco sub-qestów, bo po pewnym czasie zaczyna się robić za spokojnie. W sumie mocne 70, dodatkowe pięć punkcików za pełną lokalizację produktu, którą właśnie kończy dystrybutor. „BT" powinien spodobać się wszystkim fanom gier ekonomiczno-strategicznych.

GOLDEN

- **Za:** Intuicyjna, przyjemna, z humorem, daje dużo satysfakcji.
- **Przeciw:** Bez specjalnych fajerwerków, rzemieślnicza produkcja klasy B.

Z czystym sumieniem polecam fanom gier spod bandery „Tycoon". Miesiąc świetnej zabawy zapewniony!

WERDYKT: 75%

ALTERNATYWNE: Airline Tycoon; Pizza Syndicate 82%

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



Rzadko, rzadziej, zręcznościówka.



Oko w oko z niekochaną konkurencją.





Tak zwany lot ku nieskończoności.



- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Ubi Soft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.rayman2.com**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 233MB HDD, Karta 3D, Win95/98**

Świat zapomniał o zręcznościówkach. Wystarczy przejrzeć archiwalne numery Gier Komputerowych, aby dojść do wniosku, iż ostatnia tego typu gra została wydana... no właśnie, kiedy? Nie mam tu na myśli gier TPP, lecz prawdziwe zręcznościówki, z krwi i kości, otoczone magiczną aurą. Niestety, życie pecetowego amatora takowych produkcji, do najłatwiejszych nie należy. Okresem łaski będzie początek nowego roku, kiedy to światło dzienne ujrzy „Rayman 2".

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy kraina Nibylandia zostaje zniewolona przez Razorbearda i jego pirackich sługusów. Rayman niestety utracił swoje moce i uwięziony wraz z innymi istotami w pirackim więzieniu nie może nic zrobić, jak tylko czekać na koniec żywota. Szczęśliwie do celi trafia Globox, dawny znajomy, przynosząc srebrny lum - źródło mocy Raya. Dzięki temu, wydostaje się z miejsca udręczenia i rusza na ratunek. Jeżeli po drugiej odsłonie „Raymana" spodziewasz się zupełnie innej gry, to nie zawiedziesz się. Od czasów dwuwymiarowej ery zmieniło się tu prawie wszystko: począwszy od silnika, rozmieszczenia kamery (która teraz bacznie obserwuje Raya od tyłu), a skończywszy na samej rozgrywce. Oczywiście nasz bohater,

„Brak tu monotonii, która nużyła w pierwszej części"

tak jak niegdyś: biega, skacze po platformach, używa swoich magicznych pięści. Jednak bliżej mu do konsolowych odpowiedników, takich jak „Mario 64" czy „Crash", gdzie urozmaicenia w stylu szaleńczej jazdy na grzbiecie zaprzyjaźnionego zwierzaka, ślizgania się po torze czy skoków po ruchomych platformach, są na porządku dziennym.

Takie zmiany mogły wyjść „Raymanowi" tylko na dobre. Brak tu monotonii, która nużyła w pierwszej części, tu praktycznie każdy level oferuje nowe wyzwania. Z biegiem czasu stają się one ciekawsze, a co za tym idzie - trudniejsze. Należy przy tym dodać, iż gra nie została ograniczona żywotnością. W praktyce oznacza to, że „Rayman" jest... nieśmiertelny. Straciłeś energię - zaczniesz od początku poziomu. Nie udał Ci się skok - rozpoczniesz od ostatnio zapisanego momentu. Taki zabieg na pewno nie zrazi potencjalnego odbiorcy, a tylko zachęci do ukończenia całej gry. „Rayman 2" został wprost naładowany tonami zabawnych sytuacji. Dawno mnie nic nie rozmieszyło tak, jak widok wydzierających sobie królewską koronę Teenies (takie małe śmieszne dziwolągi), którzy w momencie powagi szukają kozła ofiarnego.

Wydawać by się mogło, że gry typu „Rayman 2" przeznaczone są dla ścisłego grona, w tym przypadku małych dzieciaków. Wykluczone! „The Great Escape" jest pozycją dla wszystkich - młodych i starszych, poważnych i wykręconych, luzaków i sztywniaków. I wszyscy moi znajomi, którzy mieli okazję dłużej pograć w grę, mogą to potwierdzić. „Rayman" zarazem zaskakuje, śmieszy, wciąga, bawi, dając niezapomniane chwile spędzone przed monitorem. Obecnie nie wyobrażam sobie lepszego prezentu na urodziny braciaka/pociechy - szczególnie że „Raymana 2" można nabyć za 99 zł.

GROOVY

- **Za:** Cukierkowa grafika, wiele humorystycznych akcentów, KLIMAT!
- **Przeciw:** Czasami zawodzi praca kamery.

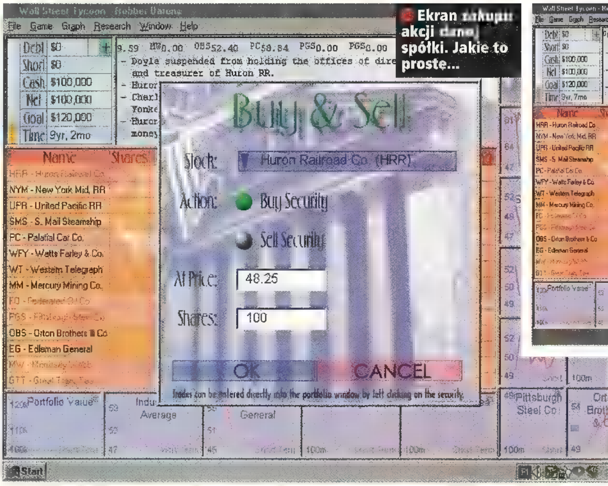
Grzechem byłoby nie zagrać! I byłby to grzech ciężki...

WERDYKT: 82%

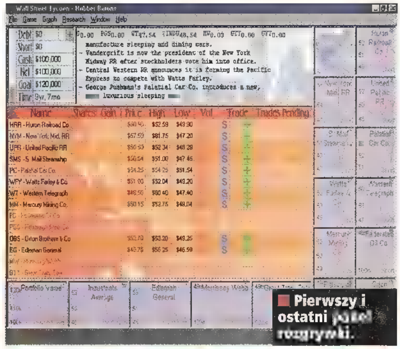
ALTERNATYWNE: Rayman, Croc

WALL STREET TYCOON PL

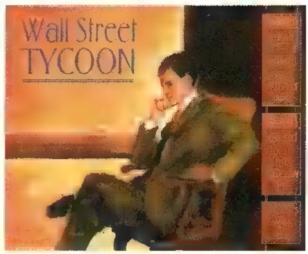
Co prawda nasza rodzima giełda przechodzi aktualnie „chwilowe-przejściowe", my możemy oddać się niczym nieskrępowanej rozgrywce na wielkim rynku.



Ekran zakupu akcji danej spółki. Jakie to proste...



Pierwszy i ostatni panel rozgrywki.



- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Ubi Soft**
- Premiera: **Maj**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.ubisoft.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Giełda papierów wartościowych to dla statystycznego Polaka nie jest na szczęście już słowo nowe, ale wciąż pozostaje przysłowiową „czarną magią". Mimo ponad dziesięcioletniej tradycji tej instytucji, na naszym rynku wciąż panuje ogólne przekonanie o „lokalności" podejmowanych tam transakcji i znikomym wpływie rynków światowych na to, co dzieje się na warszawskim parkiecie.

Mimo tak niezbyt pochlebnej opinii o rodzimym kapitalizmie, trzeba przyznać, że i u nas znalazło się kilku rekinów giełdowych. Aby poczuć choć przez chwilę wielkie emocje towarzyszące zdobywaniu gigantycznych pieniędzy, wystarczy odpalić najnowszy produkt Ubi Softu o wszystko mówiącej nazwie „Wall Street Tycoon". Nowojorska giełda przedstawiona została tu w bardzo uproszczony sposób, ale I tak tylko najwięksi fani sięgną po te produkty. Dlaczego? „Wall Street Tycoon" przeznaczony jest dla ludzi zakochanych w statystykach, zestawieniach, tabelach i całym tym matematyczno-rachunkowym świecie w którym żyją ludzie z Urzędów Skarbowych. Nie zobaczycie tutaj powalającej na kolana oprawy graficznej, choć snujący się w tle bluesik pozwala odeprzeć zarzuty o autentyczną indolencję dźwiękową. Puryzm graficzny ukrywa jednak wewnątrz prawdziwego tygrysa. Ale ten pokaże kły tylko nielicznym. Gra oferuje rozgrywkę przez sieć (można ściągać bazę z aktualnymi kursami nowojorskiej giełdy), kilkanaście scenariuszy (od początków tej instytucji, przez pierwszą wojnę światową, kryzys lat dwudziestych, aż po zakończenie działań w II wojnie światowej I hossę lat dziewięćdziesiątych). Na cyberparkiecie, w zależności od wybranej epoki znajdziecie kilkanaście (do kilkudziesięciu) spółek zajmujących się najprzeróżniejszymi interesami. Oczywiście, jeżeli wybraliśmy okres wojny secesyjnej, to nie ma co marzyć o komputerowych megakorporacjach, ale... w zasadzie grać można w nieskończoność. Zastosowanie powiązań historycznych (z racji mego zboczenia w tym kierunku, od razu zanurzyłem się w odmętach epoki) daje nam niespodziewaną szansę dorobienia się. Nie powiedziałem jednak, że będzie to łatwe, sama znajomość realiów niewiele nam da, jeśli nie nauczymy się korzystać z informacji generowanych przez komputer. W tle cały czas przewija się coś w rodzaju „Wiadomości", dzięki którym jesteśmy w stanie ustawić nasze działania zgodnie z wymogami realiów rynku. Możemy inwestować w papiery krótko i długo terminowe, a zamazujące się ciągłymi skokami amplitud kursów okna pomocnicze potęgują wrażenie, że szary gracz nie ma czego tutaj szukać. Cała zabawa mimo wszystko została dość uproszczona, bo poza przerzucaniem pakietów akcji na parkiecie i zadłużaniem się w cyberbanku nie mamy wpływu na zbyt wiele rzeczy. Po prostu program jest typowym testerem umiejętności dla kolejnych ludzi pragnących się czym prędzej wzbogacić na spekulacjach papierami wartościowymi. Innym będzie raczej przypominał wiadomość od kosmitów, którą ktoś nieopatrznie przełożył na suahili. **BLACK MAIL**

> ***„Spróbuj swych sił, ale nie licz na szczęście. Tutaj ważne są umiejętności"***

Za: Ciekawe scenariusze.

Przeciw: Wykonanie i tematyka bliskie nielicznym.

Tylko dla fanatyków giełdy papierów wartościowych. Innych odstraszy tematyka i puryzm wykonania.

WERDYKT 69%

ALTERNATYWNE: Airline Tycoon, Capitalism

KA-52



Najwyższy czas porzucić „Apacza" i przerzucić się na dwusilnikowego sowieckiego Ka-52.



Sowiecka maszyna w całej krasie



Dobrze opracowany engine i wysoka szczegółowość obiektów.

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Simis**
- Premiera: **Maj**
- Cena: **150.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.gtinteractive.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Broń Boże nie zamierzamy teraz zapomnieć o z takim trudem zawartych sojuszach i zaprzedać nowego sprzymierzeńca. Po prostu podczas naszych arcyfachowych poszukiwań nowoczesnego śmigłowca bojowego, natknęliśmy się na sprzęt zza wschodniej granicy, który spowodował rozlanie herbaty przez Hota i wysyp pryszczy u redakcyjnego składacza.

Nieprawdą jest jakoby nasz wschodni sąsiad nie dysponował techniką godną XXI wieku. Po prostu w decydującym momencie okazało się, że to „dzięgi", a nie Partia stanowią o sile armii i możliwościach państwa. Podobnie może być z Ka-52, wspaniałą maszyną szturmową, która dopiero co zdołała „podbić" rynek handlu bronią. Dzięki uprzejmości ludzi z GT Interactive i my mieliśmy możliwość sprawdzenia przydatności bojowej tego cudeńka. Ponieważ śmigłowiec bojowy w porównaniu z myśliwcami odrzutowymi jest „dyliżansem", doświadczymy tutaj wszystkich radości i bolączek „woźnicy" tego cacka. Nasza maszynka wyposażona jest w dwa silniki, co ma wielkie znaczenie, gdy trafi nas jakowaś wraża rakieta (np.stingray). Doskonały pancerz chroni nasz tyłek przed większością pocisków z broni średniego kalibru i lekkimi rakietami ziemia-powietrze, a zamontowana na pokładzie awionika jest klasą samą dla siebie. Walka z piechotą to prawdziwa zabawa w strzelanie, ale za to broń pancerna i artyleria plot., to już poważniejsi przeciwnicy. Co zaś do terenów, nad którymi rozpoczniemy polowanie....



Będziemy mogli polatać nad dość egzotycznym Tadżykistanem lub bardziej znajomo wyglądającą Białorusią. Oba kraje są na tyle odmienne geograficznie, że doskonale będzie widać różnice między nimi, a engine będzie musiał się nieźle napocić. Istnieje tutaj zaimplementowana dynamiczna pogoda, co znakomicie podnosi realizm zabawy, a szczegółowość przedstawionych obiektów momentami wręcz zadziwia. Do wyboru mamy tryb kampanijny, swobodne latanko według namiarów na mapie czy też samodzielne scenariusze. W misjach niestety stwierdzimy obecność niewielu nowych elementów - namiary wyznaczamy według klasycznych waypointów, naszym zadaniem będzie najczęściej atak czy eskorta, czasami tylko trzeba będzie kogoś wyciągnąć z łap przeciwnika. To naprawdę wspaniała rzecz, a docenią ją ludzie fascynujący się nie tylko „frontową" robotą. Oczywiście nie zapomniano o trybie multi-player - dzięki niemu możemy polatać w zespołach szesnastoosobowych!

„Ka-52" to obecnie na rynku symulatorów śmigłowców bojowych produkt najlepszy. Ma wspaniały engine, dobrze dopracowany tryb kampanijny i opcję multi-player. Brak mu jednak rozmachu i tego wspaniałego poczucia władzy nad wieloma jednostkami, jakie towarzyszy zabawkom z NovaLogic czy Jane's. Simis jest jednak na dobrej drodze! Może następnym razem? **JAGD52**

Za: Dobry tryb kampanijny, wzorowa oprawa graficzna.

Przeciw: Brak klimatu w trybie kampanijnym, duże wymagania sprzętowe.

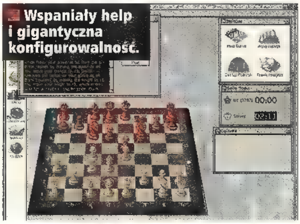
Naprawdę dobra rzecz. Fani szturmowych, ciężkich zabawek nie powinni pominąć go w swych kolekcjach.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE Team Apache 78%

CHESSMASTER 7000

Od wielu już lat firma Mindscape wydaje na krótko przed szaleństwem gwiazdkowych zakupów nowy sequel znanego programu gry w szachy. Tak było i teraz...



Wspaniały help i gigantyczna konfigurowalność.



Wersja zoologiczna najszlachetniejszej gry wszech czasów.

- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.chessmaster.com**
- Wymagania: **P166, [illegible] RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Oczywiście [illegible] o cenionej na obydwu półkulach serii „Chessmaster"! W przypadku stwierdzenia finansowej klapy, zaczynamy mozolne poszukiwanie „sponsora". Trudne to i mało wdzięczne zadanie, ale rzecz jest naprawdę warta zachodu!

Rok temu oceniałem na łamach GK program „Chessmaster 6000". Produkt ten był doskonałej jakości, siła gry znakomita i żaden z testowanych konkurentów nie był w stanie mu dorównać! Z tym większym zaciekawieniem przystąpiłem do instalowania na HD nowiutkiego „Chessmastera 7000". Powiem otwarcie - obawiałem się „przedobrzenia" tego programu! Jednak już po pierwszym kwadransie zapoznawania się z „CM 7000" moje obawy rozwiały się bez śladu. Autorzy programu podszlifowali siłę „CM 7000" do 2641 punktów.

Nie lubimy łatwizny, ale jeszcze bardziej nie cierpimy, kiedy bardzo mocny program (lub gra) dokłada nam bez litości, bez dania szansy na wyrównaną walkę. W „CM 7000" jest na szczęście zupełnie inaczej! Program oferuje nam blisko 130 partnerów do gry. Styl każdego z uczestników zabawy jest dokładnie określony, a jego siła gry precyzyjnie wymierzona w punktach. Możemy przebierać pomiędzy grą z małym dzieckiem (23 punkty), przeciętnym graczem (1300 - 1800 punktów), aż do pojedynku z mistrzem (2300 - 2638 punktów). Jeśli to komuś nie wystarcza, może się zmierzyć dodatkowo z 36. wirtualnymi szachowymi osobowościami arcymistrzów z XIX i XX stulecia. A jeśli będziemy sobie stopniowo podwyższać poprzeczkę, to nieuchronnie napotkamy na twardziela, który nam wreszcie dołoży. Wtedy spokojnie sięgniemy do dwóch rozdziałów szkoleniowych w „CM 7000".



Wersja „junior" dla nie zaawansowanych.

Są to: Kids Room & Classroom. Pierwszy z nich jest przeznaczony dla małolatów. Drugi rozdział zawiera świetny tutorial podzielony na trzy części, uczący zasad królewskiej gry oraz taktyki i strategii szachowej. Rzecz opracował nie byle kto, bo Yasser Seirawan, a trenerem jest sam młody arcymistrz USA Josh Waitzkin.

Z „CM 7000" wyrzucono to, co było mało istotne dla samej gry: miłą, ale rozpraszającą muzyczkę oraz nadmiar fantastycznych figur i szachownic. To wcale nie oznacza, że w „CM 7000" postawiono na graficzną siermiężność! Wręcz przeciwnie, grafika programu jest doskonała!

Rok temu testowałem poprzedni „CM 6000" w pojedynkach z konkurencyjnymi programami szachowymi. W tej sytuacji postanowiłem tym razem ograniczyć się do przetestowania starcia pomiędzy „CM 7000" a „CM 6000". Oto jego wyniki:



CM 7000 v/s program	CM 7000 grał	Kto wygrał?	Mat w posunięciu
CM 6000	białymi	remis	67
CM 6000	czarnymi	remis	71

Pojedynki te były fascynujące, planowanie taktyczne długofalowe i dalekie od szablonu. Wyniki nie powinny nikogo zaskoczyć. „CM 7000" jest kolejnym doskonałym produktem serii „Chessmaster". Gwarantuję spędzenie wielu miłych zimowych wieczorów na prawdziwie królewskiej rozrywce.

RESET

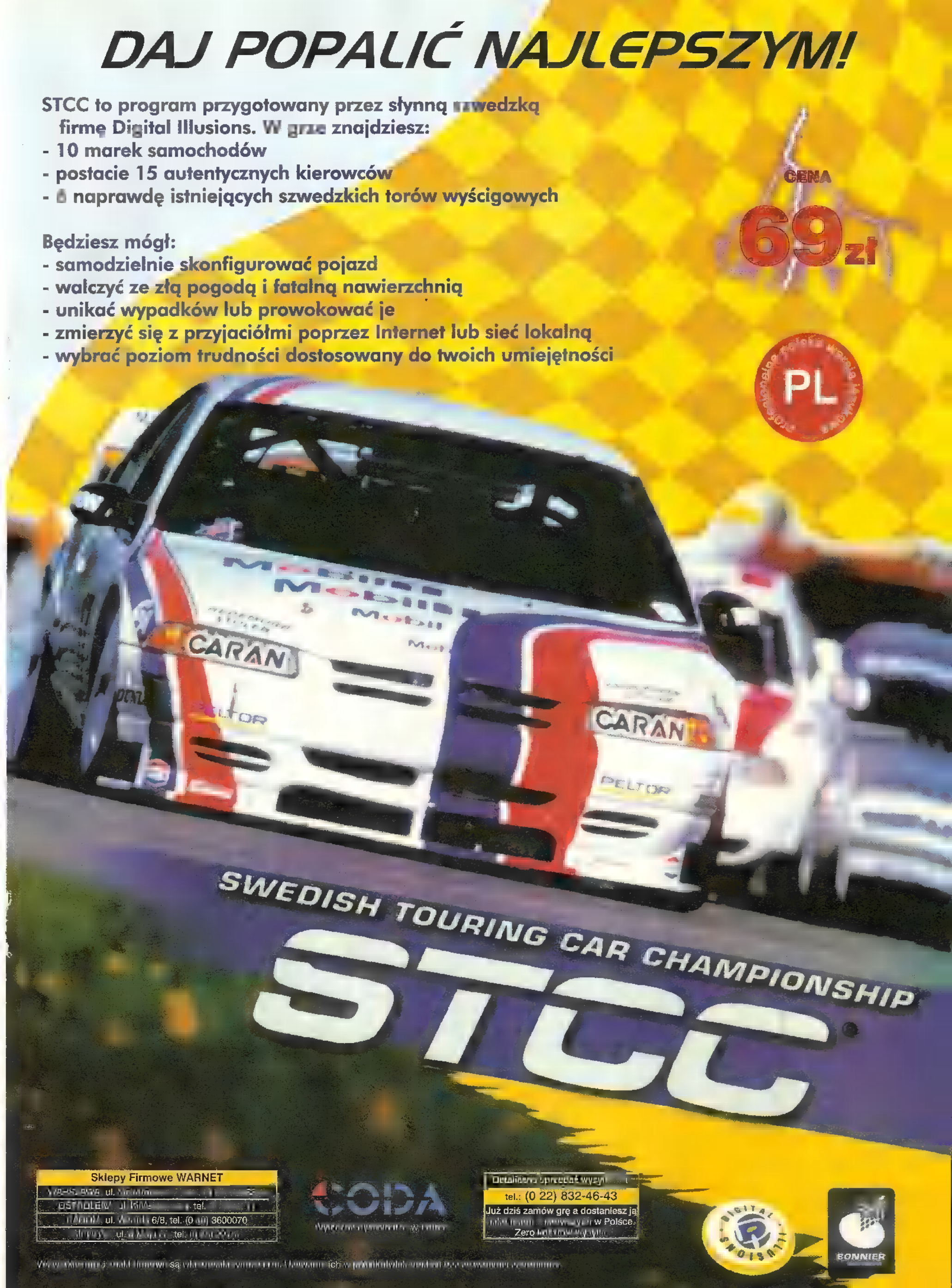
Dopracowana siła programu, usprawnienia graficzne i dźwiękowe.

Przeciw: nie mamy mu nic do zarzucenia.

Doskonały program gry w szachy dla początkujących i zaawansowanych.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: Chessmaster 6000 | Kasparov Gambit

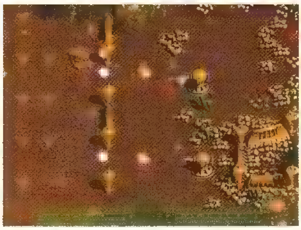

DAJ POPALIĆ NAJLEPSZYM!
STCC to program przygotowany przez słynną szwedzką firmę Digital Illusions. W grze znajdziesz:
- 10 marek samochodów
- postacie 15 autentycznych kierowców
- 6 naprawdę istniejących szwedzkich torów wyścigowych
Będziesz mógł:
- samodzielnie skonfigurować pojazd
- walczyć ze złą pogodą i fatalną nawierzchnią
- unikać wypadków lub prowokować je
- zmierzyć się z przyjaciółmi poprzez Internet lub sieć lokalną
- wybrać poziom trudności dostosowany do twoich umiejętności
CENA
69 zł
PL
CARAN
PELTOR
SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP
STCC
Sklepy Firmowe WARNET
6/8, tel. 3600070
CODA
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
w Polsce.
BONNIER

GROMADA PL

Dosyć masz kolejnego stresującego dnia? Masz ochotę zrelaksować się, nie wysilając szarych komórek...



Niezbyt subtelne połączenie zręcznościówki i gry logicznej.



- Wydawca: **TopWare Polska**
- Producent: **Buka**
- Cena: **49.95**
- Dystrybucja: **TopWare Polska**

Gromada to planeta stworzona i przeznaczona tylko do jednego celu - testowania sprzętu bojowego. Najdoskonalszą machiną jest wysokiej klasy niszczyciel - Kassandra. Po tym, jak okazało się, że Twoja współpracowniczka nie jest człowiekiem, lecz androidem, i obróciła się przeciwko Tobie, omal nie niszcząc dopracowywanego przez Ciebie cudu techniki bojowej - musisz zemścić się na Obcych i pokazać im, co potrafisz.

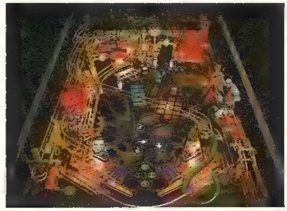
Już sam ten nieco naciągany wątek fabularny wskazuje, iż przed nami znalazł się produkt z nieco zapomnianego na naszym pececie gatunku, zwanym zręcznościówką. Przed Tobą wiele misji do przejścia - niestety, musisz zakończyć pierwsze zadanie, by przejść do następnego. Zaczynasz od wydostania się Kassandrą z niebezpiecznego poligonu, by później znaleźć bardzo przydatną bazę serwisową - możesz tu modyfikować posiadane uzbrojenie (do każdego typu broni czy części pojazdu podane są jego parametry, jak: kaliber, siła ognia, szybkostrzelność, zwrotność, moc pancerza itp.). Każde kolejne zadania polegają na rozbijaniu maszyn bojowych, omijaniu min, odnajdowaniu amunicji, apteczek i innych niezbędnych do danej misji akcesoriów.



Znajdź, zniszcz, teleportuj się...

Do wyboru są dwa poziomy trudności, jednak wyraźnej różnicy między nimi trudno się dopatrzyć. Gdy wciśniemy Tab, pojawia się panel informacyjny - tak jak wszystko w tej grze, jest bardzo prosty. Przyglądając się scenerii poligonów, można wysnuć jeden wniosek - nie są to klasyczne obiekty, jakie znamy z filmów (nad prawdziwymi, przynajmniej na pokazach lata całkiem niezły sprzęt, a nie bańki mydlane czy najeżone kule). Te kosmiczne przedstawione są bardzo cukierkowo. Ale może właśnie takiej gry (z grafiką raczej dla młodszych odbiorców) brakowało. **MALEŃSTWO**

Produkt dość przeciętny, choć nie brak w nim elementów dobrze wykonanych.	WERDYKT **60%**



FANTASTIC JOURNEY: PRO PINBALL

- Wydawca: **Empire Interactive**
- Producent: **Gunning Developments**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **Mirage**

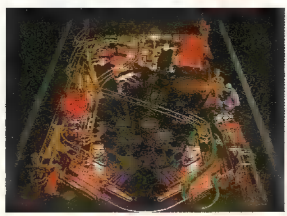
Jeżeli tęsknisz za pinballami w starym stylu, które w przyjacielskim gronem rozwalaliście na części pierwsze, nie sięgaj po „Fantastic Journey". Nie znajdziesz tu ukojenia, nie spędzisz przy niej dziesiątek godzin. Ba! Wykasujesz ją z twardziela po niecałej godzinie.

Bo tak naprawdę „Pro Pinball" jest prostą, odpychającą produkcją, która niedostatki ukrywa pod płaszczem ładnej oprawy graficznej.

Do dyspozycji gracza udostępniony został tylko jeden styl - prosty aż do bólu głowy, ubogi w urozmaicenia i odrażający wyglądem. Jedyną pozytywną rzeczą, jaką udało mi się dostrzec, to ładny engine pozwalająy na widok stołu z trzech różnych pozycji. Jak wynika z powyższego, „Pro Pinball" nie jest wart polecenia.

U nas gra, która otrzymuje 35%, oceniana jest jako amatorszczyzna. Obecne nie jestem w stanie sobie wyobrazić, kto po nią sięgnie i spędzi mile czas. Prawdopodobnie tylko starzy wyjadacze, którzy z łezką w oku wspominają stare czasy. Ten pinball nie pozostanie na długo w Twojej pamięci. Jeśli jesteś wręcz urodzonym turpistą, musisz kupić ten produkt, choć czynisz to na własną odpowiedzialność. Gra albo zdrowie... **GROOVY**

35%



HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Jesteś różowy - jesteś bombowy!



Czy wiecie, że pod tą różową skórą siedzi Herr Pazura!

- Wydawca: **MGM Interactive**
- Producent: **Octagon**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**

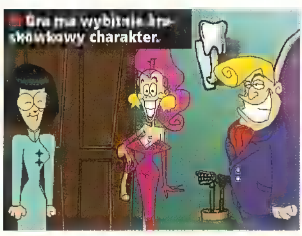
Magia to niełatwa sztuka. Ba! Jest to piekielnie trudna „specjalizacja", na której opanowanie mogą sobie pozwolić jedynie najlepsi. Nie dziwne więc, że gdy do czarów zabiera się mały dzieciak, efekty nie mogą być inne, jak zamiana słodziutkiej córeczki japońskiego biznesmena w wielkiego obślinionego ogra.

Główny bohater, Różowa Pantera, który jako akwizytor próbował opylić „Księgę Wiedzy", znalazł się na miejscu zdarzenia przez przypadek. Zdesperowane dzieciaki zmusiły go do pomocy, a Ty jako Różowy przeprowadzisz go przez szereg lokacji (odwiedzisz między innymi Syberię, Izrael, Indonezję) do finalnego happy endu.

Jak wynika z powyższego stwierdzenia, jest to kolejna gra dla dzieci. Lecz tym razem w rolę głównego bohatera wciela się Różowa Pantera. Postać, która pomimo upływu lat bawi i będzie bawić jeszcze przez dłuższy czas. Sama gra to przygodówka z prostym systemem point'n'click, zastosowanym z myślą o dzieciach. Ogólny poziom trudności jest łatwy (koniecznością jest dokładne wysłuchiwanie dialogów). Tylko w niektórych miejscach „Różowa Pantera" potrafi zatrzymać na dłużej. W takiej jednak sytuacji gracz może skorzystać z doskonale przygotowanej pomocy. Dodatkowo w programie zawarto „Księgę Wiedzy", stanowiącą cenny zbiór informacji i faktów historycznych o rejonach występujących w grze. Na wielki plus zasługują panowie zajmujący się lokalizacją. Różowym jest tu sam Cezary Pazura. Oprócz niego w grze „zatrudniono" plejadę znanych i lubianych gwiazd muzyki i kina. Lecz tak naprawdę kluczowym elementem, który zatrzymuje gracza do samego końca, jest niesamowity humor, dodatkowo spotęgowany przez zabawny timbre głosu Czarka Pazury. Trzeba przyznać, że ten wybór lektora był nad wyraz trafny - Różowy z wokalem Cezarego po prostu wzbudza salwy śmiechu.

Podsumowując, „Hokus Pokus Różowa Pantera" to gra, którą - jeśli posiada się młodsze rodzeństwo lub dziecko - warto mieć w swojej kolekcji. Nie tylko ze względu na bardzo niską cenę (tylko 69 złociszy), ale przede wszystkim na walory edukacyjne i wspaniałą rozgrywkę, jaką ten produkt zapewnia przez długi czas. Polecamy!

GROOVY



Gra ma wybitnie kreskówkowy charakter.

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

NOWOŚCI

[illegible] że [illegible] na ra[illegible] to [illegible] ne w S[illegible], [illegible] Wam donieść o... pl[illegible] [illegible] 8! Zmia[illegible]ny mogą [illegible] dzi o [illegible] Ma [illegible] [illegible]ego prze[illegible] przez co może [illegible] w [illegible] Dość [illegible] o [illegible] nVidii i [illegible] ktoś [illegible]

■ [illegible] w [illegible] nic jeszcze do końca nie [illegible] że 10 marca Herr Gat[illegible] konsoli do [illegible] made in [illegible] X-Box [illegible] ną [illegible] z PSX2, nie [illegible] Herr [illegible]?

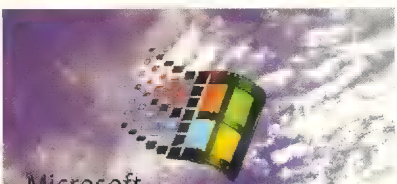
OKNA 2000

Będą trzyszybowe, ultrabezpieczne, szeroko otwierane i o odpowiednim współczynniku przenikalności cieplnej.

Może nie zabrzmiało to zbyt zachęcająco, ale właśnie takie cechy ma nam oferować najnowszy produkt Microsoftu - Windows 2000. Najpopularniejszy system operacyjny świata doczekał się bowiem nowej odsłony, której magiczna cyferka 2000 jako żywo przypomina nam o niedawnej nagonce na „pluskwę". No, koniec złośliwości, być może 17 lutego miało miejsce jedno z najbardziej brzemiennych wydarzeń dla naszej branży.

Światowa premiera Windows 2000 miała naprawdę potężną oprawę, a dzięki odpowiedniemu nagłośnieniu pojawili się na niej niemalże wszyscy przedstawiciele prasy branżowej i infobiznesu (dla niektórych zabrakło nawet krzeseł, co wyraźnie świadczy o skali zainteresowania).

Na samym wstępie muszę rozczarować co ciekawszych. Windows 2000 absolutnie nie jest następcą tak u nas popularnego tandemu Win 95/98. Jak więc z tego wynika, gracze raczej nie będą nim zainteresowani. Dlaczego więc zajmuję Wasz cenny czas? Seria Win2000 nie kończy się na kilkunastu następcach dość leciwego i bardzo krytykowanego Win NT. Pod koniec bieżącego roku ukaże się bowiem Windows Millennium, którego zadaniem będzie właśnie zajęcie okupowanego do tej pory miejsca przez wymieniony tandem. Wszystko wskazuje na to, że zostaną w nim użyte rozwiązania, jakie właśnie teraz wprowadza Win 2000. Przyjrzyjmy się więc naszemu tytułowemu bohaterowi. Zadaniem nowego systemu będzie sklasyfikowanie dotychczasowego rynku serwerów na kilka różniących się od siebie sekcji. Windows NT był dość uniwersalnym narzędziem podzielonym w zasadzie tylko na dwie części - Serwer i Workstation. Jak wykazała kilkuletnia wojna podjazdowa prowadzona przez duże instytucje z mniejszymi użytkownikami, takie rozwiązanie było dobre na krótką metę. Windows 2000 ma być ściśle specjalizowanym narzędziem. W związku z tym najnowszy produkt Microsoft podzielony został na (w nawiasach minimalne wymagania systemowe):



Professional - (P133, 64 MB RAM, 650 MB HDD). To oferta, która powininna trafić do najmniej wymagających użytkowników. Traktowany jest jako najprostszy następca Win NT.

Server - (P133, 256 MB RAM, 1 GB HDD). Jego zadaniem będzie opanowanie rynku drobnych przedsiębiorstw, przez co powinien stworzyć silne podstawy pod dalszy rozwój tej platformy. Prawdopodobny kandydat do tytułu „Najlepiej Sprzedającego Się Systemu".

Advanced Server - (P133, 256 MB RAM, 1 GB HDD). Tutaj poprzeczka została podniesiona znacznie wyżej. Celem tej platformy są duże systemy sieciowe w wysoko rozwiniętych firmach.

Datacenter Server - (brak danych). Elita całego przedsięwzięcia. Celem, jaki wyznaczono temu systemowi jest całkowite opanowanie gigantycznych systemów sieciowych i wielkich centrów baz danych. Najprawdopodobniej jego odbiorcami staną się takie instytucje, jak akademickie ośrodki naukowe i armia.

Głównym założeniem towarzyszącym nowemu projektowi była idea stworzenia systemu maksymalnie bezpiecznego i stabilnego. Najwyraźniej Microsoft boleśnie odczuł wszelkie uwagi klientów niezbyt zadowolonych z faktu, że ich system operacyjny wymaga ciągłego przeinstalowywania. Wreszcie uwzględniono istnienie Sieci, przez co Win 2000 zapowiadany jest jako pierwszy system operacyjny potrafiący maksymalnie wykorzystywać zasoby Internetu. Znacznie uproszczono procedurę instalacji, a same dokładanie cegiełek zwanych plug&play, tym razem nie przyprawi nas o „N" restartów i zawał serca.

BLACK MAIL

KOŚCI NIEZGODY

Oczywiście nie zajmiemy się tutaj prognozowaniem kolejnych zmian na szczytach władzy. Pora podsumować to, co działo się w minionym roku na rynku kart 3D.

Podstawową rzeczą, [illegible] której musimy wspomnieć to fakt przejścia [illegible] typowych dopalaczy 3D (zwanych dotychczas akceleratorami), na tzw.combosy (ach, jak ładnie zapachniało PSX-em). Od momentu ukazania się nowej edycji produktu 3Dfx-a, i moment wcześniej TNT, pewne było, iż łączenie klasycznych kart 2D z pokładowymi dopalaczami właśnie przestało mieć miejsce.

Jedni wzdychali z rozrzewnieniem, innych przekonała niewątpliwa korzyść, jaką było zaoszczędzenie jednego slotu na płycie. Od tej pory nie mogliśmy już z taką dowolnością konfigurować karty i zostaliśmy skazani na oferowane przez wiodących producentów rozwiązania (tyrani!!!). Gwoli ścisłości trzeba dodać, że w ostatecznym rozrachunku okazało się to być wcale nienajgorsza ewentualnością, gdyż wreszcie uniknęliśmy konfliktów sprzętowych tak charakterystycznych dla pierwszych dopalaczy.



Rok 1999 to okres wielkiej walki między dwoma potentatami - 3Dfx-em, z jednej i nVidią, z drugiej strony. Efekty tego boju widać do tej pory. Produkt o „magicznej" nazwie Voodoo zyskał na świecie tak wielką popularność, że jego producent prowadząc badania i wdrażając nowe konstrukcje pozwolił sobie na chwilę słabości. Zapomniał, że warunkiem odniesienia sukcesu pierwszego „wudziaka" była nie tylko moc kryjąca się we wnętrzu karty, ale przede wszystkim zgrane współdziałanie z producentami gier. Voodoo2 był swego rodzaju ostrzeżeniem dla firmy, ale ta wprowadziła dość szybko produkty z serii Voodoo 3 i najwyraźniej zamierzała wykorzystać swą markę i dotychczasowe powodzenie nastawiając się na szybkie osiągnięcie zysków. Tymczasem konkurencja czuwała. nVidia doskonale poradziła sobie z poważnymi problemami, które dotknęły firmę po debiucie TNT. Karta okazała się być niedopracowaną technologicznie, a co gorsza producenci oprogramowania zaczęli ją dostrzegać wówczas, gdy na rynku dominowało Voodoo. Prawdziwym hitem okazało się wprowadzenie TNT2 - produktu znacznie doskonalszego i mającego swój debiut równocześnie z największymi przebojami 3D. Posunięcie okazało się być bardzo starannie przemyślane i szybko przyniosło efekty. Na tym się nie skończyło. nVidia opracowała chipset, na którym bazuje hit ostatnich miesięcy - karta GeForce 256. Ten w pełnym tego słowa znaczeniu procesor graficzny zrewolucjonizował rynek. Rok 2000 powinien na tym rynku przynieść jeszcze większe zmiany. Kontrakcję zapowiedział 3Dfx, któremu ostatnie pół roku przyniosło wyraźne starty finansowe (zapowiadana jest rodzina produktów Voodoo 5 i 6). Za produkcję kart opartych na nowych chipsetach wzięli się dosłownie wszyscy. Ostatnim hiciorem jest produkt firmy Ati, o nazwie Fury Maxx.

Karty graficzne powoli przekraczają magiczną barierę 32 MB RAM na pokładzie, ich RAMDAC-i dawno zapomniały co to 300 MHz i niebezpiecznie pną się w górę. Poniżej znajdziecie mili moi krótkie charakterystyki najważniejszych chipsetów obecnie znajdujących się na rynku.

Dalsze ulepszanie kart graficznych wyraźnie idzie w kierunku całkowitego przejścia na chipy 256 bitowe. Bardzo wyraźna jest tendencja dokładania olbrzymich ilości RAM, planowany układ 3DFx-a (V6000) ma mieć jej aż 128 MB! Podstawą musi być obsługa szyny AGP z częstotliwością x4 i pełną głębią koloru (32 bity). Ten ostatni czynnik zadecydował o powstaniu technologicznej przepaści między największymi na rynku firmami. 3Dfx ma przed sobą naprawdę trudny okres. Trzymajmy za nich kciuki!

Jak z powyższego widać obecnie na rynku najlepiej prezentują się układy oparte na chipsetach nVidii, zaś GeForce na razie jest siłą wiodącą w tym rankingu. Gdyby nie ta cena...

JAGD 52

NOWOŚCI

■ [illegible] że w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Microsoft [illegible] iż [illegible] do [illegible] X-Box [illegible]

■ [illegible] zastanawiasz [illegible] nie [illegible] za [illegible] w takich [illegible] [illegible] form w [illegible] roku [illegible] przez swe [illegible] w [illegible] do [illegible]

■ [illegible] kość 1GB RAM! Choć [illegible] o bardzo [illegible] do [illegible] udało [illegible] to [illegible] firmie Dana Elec [illegible] Na [illegible] już [illegible] sorowe [illegible] ten standard [illegible] 2600 [illegible] około 7000 [illegible]

■ [illegible] przez [illegible] Chodzi o UDMA 100! Nie [illegible] na- [illegible] no- [illegible] ale może warto [illegible] z za- [illegible] na [illegible] UDMA 66

■ [illegible] i Intel [illegible] procesorów - mowa rzecz [illegible] o [illegible] 1 GHz. [illegible] mini- mum 1000 [illegible] to mili [illegible] z AMD [illegible] Wam [illegible] po [illegible] za [illegible] z Intela [illegible] milsi, bo ich cena [illegible]

CHARAKTERYSTYKA NAJWAŻNIEJSZYCH CHIPSETÓW

Nazwa własna:	GeForce 256	ATI Rage Maxx	Voodoo 3 3000	TNT2 Ultra
Technologia (um):	0,18	0,25	0,25	0,22
Szyna:	AGPx4	AGPx4	AGPx2	AGPx4
Przepustowość (GB/s):	2,6	4	2,6	2,9
RAMDAC (Mhz):	350	300	350	300
Ilość RAM-u (MB):	32	64	16	32
Rozdzielczość:	2048x1056	1920x1200	1600x1200	1600x1200
Wydajność (mln.trój/sek):	15	16	6	9
Głębia koloru (bity):	32	32	16	32
Orientacyjna [illegible] (zł):	1200	NN	750	660

Dave Perry jest autorem jednych z najbardziej nowatorskich i pełnych wyobraźni gier ostatnich lat. W dniu, w którym przedstawił nowy projekt Shiny, GRY KOMPUTEROWE wyciągnęły go na pogawędkę na temat przeszłości, teraźniejszości i „Sacrifice".

DAVE PERRY

ROZMAWIAŁ: KIERON GILLEN

Powiedz nam, dlaczego jako najnowszy projekt Shiny wybrałeś właśnie „Sacrifice"?
Nasza ostatnia gra to symulator śmigłowca („R/C Stunt Copter" na PlayStation). „Messiah" opowiada o tym, jak być dzieckiem, które potrafi przejmować kontrolę nad innymi. Z kolei najnowszy projekt jest strategią 3D z rozbudowanym trybem multi-player. Stawiamy sobie za cel tworzenie za każdym razem czegoś innego, co pozwala uniknąć nudy i zapewnia ciągłe wyzwania.

Czy jest coś, co stawia przed Tobą naprawdę duże wyzwanie?
Największy problem z grami 3D polega na tym, że kiedy przesuniemy kamerę w niewłaściwe miejsce, to można nagle zobaczyć wszystkie postaci. Jak wiesz, w takich grach, jak na przykład „Myth", autorzy starają się tak zaprogramować ruch kamery, aby uniknąć jednoczesnego oglądania setek ludzi. A jeżeli zdecydują się na pełną swobodę, to zawsze istnieje jakaś sztuczka, która przekształca wszystko w postacie 2D. Technologia umożliwiająca oglądanie setek bohaterów w 3D jest bardzo zaawansowana. Inny problem to umożliwienie rozglądania się na wszystkie strony oraz klikania na obiektach oddalonych o całe mile... i sprawienie, że będzie można je wykryć. Okazuje się, że system działa zupełnie dobrze.

Jak będzie wyglądała typowa rozgrywka?
Zaczynamy na jednym z krańców krainy. Każda ze stron ma swój ołtarz i swojego boga. Celem jest masakrowanie przeciwnika i jednoczesne przymilanie się bóstwom. Aby zyskać przychylność boga, należy porywać ludzi przeciwnika, zawlec ich do ołtarza i składać w ofierze. To bardzo przypadnie do gustu Twojemu bogu, który wynagrodzi Cię nowymi zaklęciami. Im więcej masz zaklęć, tym łatwiej będziesz mógł skopać tyłek wrogowi.

Jak ta spirytualistyczna ekonomia wpływa na sposób rozgrywki?
Czyni ją bardziej agresywną. To bardziej gra bitewna niż strategiczna. Tutaj nie będzie można gromadzić przez pół godziny Tiberium, aby w końcu zdecydować się na wyprawę. Teraz musimy od razu zacząć penetrować tren. Oznacza to również, że jeżeli znajdziesz sposób przejęcia ołtarza przeciwnika, wygrywasz. To takie samo działanie, podobnie jak w rozgrywce szachowej, gdzie ołtarz pełni rolę króla. Musisz z rozwagą zajmować kolejne połacie terenu, aby zawsze mieć coś w odwodzie.

A co stanowi największą atrakcję?
Chyba to, że można wcielać się w dowolną postać będącą po naszej stronie. Możemy dokładnie obejrzeć okolicę, a następnie powrócić do ciała naszego czarnoksiężnika. Oznacza to, że mamy możliwość dowolnego rozstawiania strażników i organizowania zasadzek. Mamy tu też do czynienia z prawdziwą grą RPG, gdyż czarnoksiężnik rozwija się w miarę postępów w grze. Możemy też ukraść ołtarz przeciwnika i zacząć składać ofiary również wrażemu bożkowi, co zapewni nam większe zróżnicowanie dostępnych zaklęć.

Karabin snajperski tak naprawdę zadebiutował w „MDK" i potem praktycznie wszyscy go skopiowali. Jak się czujesz wiedząc, że jeden z Twoich pomysłów został przyjęty przez całą branżę?
To nie do końca tak. Nie uważam, aby nowe koncepcje były czyjąś własnością. Stanowią po prostu hybrydę tego, co już istnieje. Następne wielkie zmiany szykują się w mechanizmach sztucznej inteligencji. Jednak chyba nikt nie powie, że to jego pomysł. Można być pierwszym, który coś zrobi, ale zawsze jest to po prostu ulepszenie czegoś, co już kiedyś było. Jednak z pewnością przyjemnie jest widzieć, jak inni kopiują nasze pomysły. Mam nadzieję, że ktoś kiedyś wymyśli jakąś nową wersję opętania i pociągnie ten pomysł w kierunku, o którym my nie pomyśleliśmy. To byłoby coś super i mam nadzieję, że tak się stanie.

Gry Shiny koncentrują się na czystej grywalności. Jak bardzo różnicie się pod tym względem od innych w tej branży?
Dla nas najważniejsze jest to, że zawsze mamy haczyk. Nie chcę robić gier pozbawionych takiego elementu. Nigdy nie określamy tego atutu, jako na przykład „połączenie «Command & Conquer» i «Total Annihilation»". Jest to zawsze coś innego. Dlatego tak dobrze pracowało nam się nad „Stunt Copterem" - jest to gra niepodobna do żadnej innej. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku „Messiaha". Przedtem nie było takiej gry, w którą grałoby się tak jak w „Messiaha". Ludzie ciągle mówią, że trudno jest stworzyć nowy gatunek i wymyślić coś nowego, ale my bardzo się staramy. To właśnie popycha nas do przodu. Dobra zabawa.

Jakie reakcje dotarły do Was po opublikowaniu dema „Messiaha"?



„Sacrifice" oferuje najprzeróżniejszą rozgrywkę. Tutaj mamy na przykład trąby powietrzną. Jest się czego bać.



Dave Perry jest tak postawny, że rozmawiając z nami siedzi, nie chcąc przerażać takich wrażliwych i delikatnych ludzi. Jak my.

KIM, U LICHA JEST...

DAVE PERRY

- **Pracuje** Shiny
- **Historia:** Jako cudowne dziecko gier konsolowych postanowił odejść z Virgin i założyć własną firmę. Shiny znalazła sobie niszę i zasłynęła z produkcji niezwykłych i innowacyjnych gier.
- **Poprzednie gry:** „Ikari Warriors" (konwersja), „Cool Spot", „Aladdin", „MDK" „Earthworm Jim", „Messiah".
- **Obecnie pracują nad:** „Sacrifice".

„Dla mnie ideałem byłaby całkowita swoboda wewnątrz stworzonego świata. Gry są swoistym sposobem ucieczki. Świat nie musi być „cyberświatem", a gra nie musi opowiadać wyłącznie o podziemiach i rycerzach."

W przypadku tego dema popełniliśmy błąd, który polegał na tym, że wydawało nam się, iż ludzie dysponują lepszym sprzętem. A wszystko przez to, że sądziliśmy, że w Ameryce wszystko jest nowe i super. Jednak nic złego się nie stało i w grze uwzględniliśmy większą rozpiętość wydajności komputerów. Ogólnie rzecz biorąc reakcje były bardzo pozytywne, szczególnie jeżeli chodzi o grywalność. Wielu ludzi nie mogło oderwać się od dema. W Ameryce zajęliśmy pierwszą pozycję na liście najpopularniejszych downloadów, co stanowi niezły wyczyn. Widać było, że wszyscy bardzo czekają na grę, co stawia nas na dobrej pozycji.

Czy jest ktoś inny w branży, kogo bardzo cenisz i dlaczego?
Jedną z gier, w które nie miałem czasu pograć jest „Rogue Spear". Kupiłem „Flight Simulatora 2000" i byłem nieco rozczarowany. Sporo grałem w „Age Of Empires II". To jedna z tych gier, która potrafi pożreć cały dzień. „Testowałem" też „Soul Reavera", ale nie jestem zachwycony. Postacie są nieco za „głupie". Grałem również w „Unreal Tournament" i nieźle się przy tym bawiłem. Kiedy jednak robi się to na dobrym sprzęcie, ma się wyraźną przewagę. Jeżeli ktoś dorwie się do łącza T1 i dysponuje dobrym komputerem, dokopie każdemu. A to jest niezbyt sprawiedliwe.

To podstawowy problem wszystkich gier on-line, z wyjątkiem tych naprawdę leniwych. Na przykład w „Everquest" można spokojnie grać dysponując powolnym łączem, gdyż nie ma tu za dużo akcji.
Jeżeli chodzi o mnie, to gry typu „Everquest" rozczarowują. Wiem, że mają swoje rzesze fanów, ale ja jestem tak uzależniony od ładnej grafiki, że nie mogę patrzeć na tego okropnego nietoperza, którego muszę tłuc i tłuc i tłuc, dopóki nie zdechnie, a za kilka minut i tak nadleci kolejny. Naprawdę mnie to męczy. Lubię oglądać rzeczy, które wyglądają niecodziennie. Czekam na moment, kiedy „Everquest" i inne podobne gry zaczną rozgrywać się w złożonym środowisku 3D.

Jak postrzegasz przyszłość grania on-line? Tradycyjnie, większość gier Shiny koncentrowała się przede wszystkim na pojedynczym graczu, podczas gdy „Sacrifice" oferuje coś zarówno lubiącym wieloosobowe rozrywki, jak i samotnikom.
Sądzę, że najważniejszym celem jest przejście w świat, który zaoferuje nam coś lepszego niż pokój hotelowy czy mieszkanie, w którym akurat jesteśmy. Musi to być wymiar, który stanie się o wiele bardziej wciągający. Ale do tego potrzeba czegoś więcej niż conocne pojedynki z nietoperzami. Światy będą musiały stać się bardziej realistyczne i funkcjonalne. W komnatach powinno być dużo sprzętów. Pomieszczenia nie mogą być jedynie opakowaniem złotego kielicha, który trzeba znaleźć. Kiedy dojdziemy do takiego etapu, częściej będziemy chcieli tam przebywać. Stanie się to w końcu ciekawym miejscem, z zaawansowaną technologią głosową, która umożliwi pogawędki z innymi uczestnikami oraz fotorealistycznymi awatarami, dzięki czemu będziemy widzieć prawdziwych ludzi, a nie marne imitacje. Sądzę, że będzie to nie lada przeżycie.

W jakiego typu świecie chciałbyś zagrać, zamiast tradycyjnych i oklepanych krain „Ultimy" i „Everquesta"?
Gdybym miał stworzyć swój własny świat on-line, zdecydowałbym się na prawdziwe, tętniące życiem miasto. Miejsce, gdzie możemy siąść za kierownicą samochodu i gdzie, jeżeli przyjdzie nam na to ochota, będziemy mogli, jak w „Carmageddonie", rozjeżdżać przechodniów. Dla mnie ideałem byłaby całkowita swoboda wewnątrz tego świata. Gry są swoistym sposobem ucieczki. Świat nie musi być „cyberświatem", a gra nie musi opowiadać wyłącznie o podziemiach i rycerzach. Można nieźle zabawić się we współczesnym świecie, i mieć przy tym dużą swobodę.

Swoboda i gry to ciekawa kwestia. Jestem pewien, że „Messiah" będzie przez niektórych postrzegany jako gra amoralna. Możemy tu strzelać do postaci z harpunów i zrzucać ich z urwisk. Jednak zapewniając ludziom swobodę i możliwość wyboru mamy szansę sprawienia, że gra stanie się moralnie poprawna. Zamiast sporej dawki kontrowersyjności mamy do czynienia ze świadomym wyborem tego, co można uznać za dobre.
Dokładnie tak. Moralność opiera się na wyborze. Pozwala każdemu dowolnie się zrealizować. „Messiah" jest już dosyć elastyczny, gry przyszłości zapewnią jeszcze większą elastyczność. Możesz zrzucić gościa w przepaść, podpalić go lub patrzeć jak czołga się z połamanymi nogami... jeżeli masz na to ochotę. A jeżeli nie chcesz tego robić, to wcale nie musisz. Nikt Cię do niczego nie zmusza, a elastyczność pozwala zastosować dowolny system wartości. Psychopata będzie doskonale się bawił. Ale inteligentny facet, który szuka najlepszych rozwiązań również będzie usatysfakcjonowany. Nie naszym zadaniem jest narzucać komukolwiek kanony dobrej zabawy.

Pamiętam, jak kiedyś mój bardzo religijny przyjaciel zasiadł do gry w „Syndicate". Natychmiast zaczął masową rzeź, wykrzykując coś o „wymalowanych ladacznicach". Reakcje różnych ludzi na całkowitą swobodę są niezwykle interesujące.
W prawdziwym życiu wszyscy jesteśmy słabi. Możliwość zostania jakimś super-bohaterem to czcza fantazja. I to jest coś, co potrafią zapewnić gry. W przyszłości będziemy mogli wejść do filmu i stać się Terminatorem. To będzie o wiele lepsza zabawa niż wyprawa na zakupy.

Wszystkie gry Shiny mają przekorny charakter. Chociaż nie można nazwać ich nihilistycznymi, to jednak nie pozwalają traktować się zupełnie serio. Interesujące jest to, że w najnowszych dwóch projektach tematem przewodnim jest religia. „Sacrifice" prezentuje motyw religijny, w którym bogowie nie są zbyt przyjemnymi istotami i żądają krwawych ofiar, podczas gdy „Messiah" prezentuje Boga, który chce oczyścić świat.
(Z uśmiechem) Następna gra nie będzie miała żadnego religijnego podtekstu.

A więc nie można mówić o rodzącym się motywie?
Tak się po prostu złożyło. Uważam, że „Messiah" i „Sacrifice" to dwie zupełnie różne gry. Chociaż można powiedzieć, że występuje w nich podobny motyw, to jednak brak takowego we wcześniejszych produktach i nie zobaczymy go również w następnym projekcie. Nie można mówić o trendzie - to była bardziej kwestia przypadku niż premedytacji.

Musi być coś, co pociąga Cię w tym wszystkim.
Osobiście lubię myśleć z rozmachem. Wolę stworzyć coś gigantycznego niż uzależniać wszystko od zwykłego faceta o imieniu Bert. Wolę pracować z bogami. Wzbudzają oni większy szacunek, gdyż potrafią zapewnić większe możliwości. W naszej grze chcemy, aby efekty miały ogromną skalę, na przykład rozniesienie całej wyspy w strzępy... i jedynie bogowie mogą czegoś takiego dokonać.

SEKSOWNE IKONY

NIEWIDOCZNA KONTROLA

Jednym z najbardziej intrygujących elementów „Sacrifice" jest cały system sterowania. Po kliknięciu przycisku myszy, na ekranie pojawiają się menusy. Przesuwając powoli mysz, odkrywamy kolejne opcje. Jeżeli nie będziemy zanadto się spieszyli, gra sama wyjaśni, do czego służy każda ikona.
Jednak po pewnym czasie, nauczymy się, iż odpowiednio manipulując myszką możemy bezpośrednio uruchamiać poszczególne funkcje. Można to chyba porównać ze zmianą biegów w samochodzie. „Jeżeli ktoś nabierze dużej wprawy, będzie mógł rzucać czary i robić różne inne rzeczy bez potrzeby wyświetlania jakichkolwiek ikon", mówi Dave.

THE SIMS TO JEDNA Z NAJCIEKAWSZYCH GIER OSTATNICH LAT. BRAK JEJ GATUNKOWEGO POPRZEDNIKA, A UKRYTA POTĘGA MAXIS OBJAWIA SIĘ W NIEJ W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI. (GK 3/2000 90%)

Konkurs GK

The Sims™

PODAJ PRZYNAJMNIEJ JEDEN Z ZAWODÓW, JAKIE MOŻEMY WYKONYWAĆ W ŚWIECIE THE SIMS?

NAGRODY:

- 10 GIER THE SIMS PL
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

FUNDATOR NAGRÓD

IPS C.G.
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0 22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „THE SIMS" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 MAJA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE CZERWCOWYM. POWODZENIA!

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #1/2000** ■ WERDYKT **95%**

CZĘŚĆ DRUGA

QUAKE 3 ARENA

I oto kolejna część poradnika. Czytajcie, grajcie i koniecznie spotkajcie się ze mną na jednym z serwerów.



TIPS & TRICS

■ **QUAKE III ARENA**
Wciśnij klawisz konsoli („~") i wpisz „/devmap x" - gdzie x to nazwa mapy (np. Q3DM6, Q3TOURNEY3). Po załadowaniu mapy), możesz wpisać jeden z poniższych kodów i „cieszyć się" łatwym zwycięstwem.
god - nieśmiertelność
noclip - tryb „ducha". Możesz przechodzić przez ściany.
give X (gdzie X jest nazwą przedmiotu, np. rocket launcher) - otrzymujesz wpisany przedmiot
give All - wszystkie rodzaje uzbrojenia i amunicja

■ **THE SIMS**
W czasie zabawy Simami wciśnij jednocześnie [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + C by wywołać „magiczne pudełko". Potem polecamy kody:
1000 baksów - klapaucius
dom na wyspie - water_tool

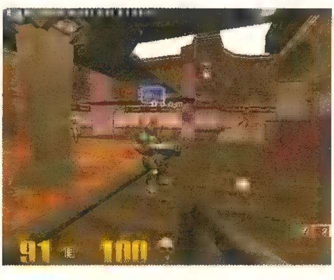
■ **BATTLEZONE II: COMBAT COMMANDER**
Wciśnij Ctrl i pacnij tyldę, by wywołać konsolę. Potem wstukaj:
Wygrywamy misję - ai.winmission
Nieskończona amunicja - game.cheat bztnt
Niezniszczalne tarcze - game.cheat bzbody
Pełna mapa - game.cheat bzradar

Jeżeli przestudiowałeś poprzednią część i sumiennie grałeś kilka godzin dziennie, w obecnej chwili nie powinieneś zbierać wszystkich rakiet na siebie. Drugą część prawie w całości poświęcam mapom. Niestety, nie wszystkie mogą się tu znaleźć - objętość tekstu to świętość, której nie należy naruszać. W przyrodzie jednak nic nie ginie. W majowym kąciku FPP znajdziecie wyczerpujące opisy plus kilka demek.

Q3DM1 - ARENA GATE

Bardzo prosta mapa przeznaczona dla początkujących. Została podzielona na dwa pokoje połączone korytarzami. W pierwszym znajduje się rakietnica, armor shardsy oraz apteczki. W drugim z kolei - Plasma Gun oraz czerwona zbroja (mieści się w czymś w rodzaju gardła). Na DM1 lamerzy stosują taktykę kampingu w pierwszej komnacie ukrywając się za statuą, kontrolując jednocześnie rakietnicę i jedno z wejść. Jeżeli nie chcesz okryć się hańbą, nie stosuj tej taktyki.

Dominującym rodzajem uzbrojenia na mapie są rakietnica oraz Plasma Gun. Szczególnie ta druga jest nieoceniona w wąskich korytarzach. Koniecznością jest zabranie czerwonej zbroi (jedyna zbroja na mapie). Uważaj jednak, abyś podczas wejścia do „gardła" nie stał się łatwą ofiarą dla rywala.



Q3DM2 - HOUSE OF PAIN

Nie lubię zbytnio tej mapy, jednak jej popularność na internetowych serwerach przekonała mnie, by napisać choć kilka zdań na jej temat. DM2 została przeznaczona do walk dualowych. Dominującymi artefaktami są tu czerwona zbroja oraz przyspieszacz Haste (czerwona zbroja znajduje prawie pod Hastem), toteż zabawa sprowadza się do ich kontrolowania. Rządzącym na mapie rynsztunkiem jest rakietnica i plasma gun. Nieco gorzej spisuje się dwururka, jednak dopakowana Hastem potrafi generować fragi w zawrotnym tempie. Trikiem, o którym istnieniu mogą nie wiedzieć początkujący gracze, jest skok po schodkach na platformę z Hastem (znajdują się przy czerwonej zbroi). Rzecz bardzo prosta, a jaka przydatna. Uwaga! Podczas gry dwuosobowej należy unikać brania armor shardsów - przeciwnik od razu zlokalizuje Waszą pozycję.

Q3TOURNEY1 - POWERSTATION0218

Pierwsza z serii map „turniejowych". Bardzo prosta i bardzo mała. Na jednym z końców znajduje się pomieszczenie z żółtą zbroją (jedyną na tej mapie) oraz shotgunem. Obok tego pokoju jest tu kolejny z Quadem lub Regeneracją (artefakty respawnują się losowo). Na drugim końcu mapy mieści się pomieszczenie z rakietnicą, która jest tu bronią dominującą. Ścieżka wojenna przedstawia się zatem następująco: zbroja, shotgun, Quad/Regeneracja, rakietnica. Przy takiej kontroli mapy nie powinniście dostawać w tyłek.



Oto i galeria chwały naszego redakcyjnego wymiatacza - Groovego.

Q3TOURNEY2 - THE PROVING GROUNDS

Oto mapa, na której Fatality w pięknym stylu pokonał Makaveliego podczas finałów „XSI Invitational". Na czym polegał jego sukces? Długo by mówić o umiejętnościach „naprawdę profesjonalnego" gracza...

Aby odnosić zwycięstwa na Q3Tourney2, powinieneś zapamiętać trzy istotne słowa: rakietnica, żółta zbroja oraz spawara. Co ciekawe, wszystkie te przedmioty (na mapie znajdują się dwie zbroje) położone są niedaleko siebie. Rakietnica jest na dolnym poziomie mapy, pierwsza zbroja na górze, zaś za teleportem znajdziemy kolejną zbroję oraz sprawarę.

Q3TOURNEY 3 - HELL'S GATE

Oto jedna z moich ulubionych map, na której brak umiejętnego posługiwania Railgunem równa się częstej śmierci. Hell's Gate, jak na typową mapę „jeden na jeden", jest małych rozmiarów. Wyjścia z dwóch naprzeciwległych pokojów (w ich środku są wyrzutnie) połączone zostały mostem, na którego środku znajduje się Battle-Suit. Chodzenie po moście jest bardzo ryzykownym przedsięwzięciem - wystarczy kilka celnych strzałów z Machineguna (nie wspominając o celnie wymierzoną rakietą pod nogi), by posłać Cię w piekielną otchłań. Bądź więc ostrożny i jak najszybciej kieruj się na „pewny grunt".

Żeby rządzić na Tourney3, musisz po prostu perfekcyjnie strzelać z Raila. Graj w defensywie i trzymaj przeciwnika na odległość. Nie pomoże mu ani rakietnica ani plasma gun (pukawki te są przydatne podczas starć w pomieszczeniach ze zbrojami). Rzecz jasna nie zapominaj o zbrojach - w szczególności czerwonej, oraz Battle Suit (respawn co 90 sekund), który ochroni Cię przed ewentualnymi strzałami z rakietnicy.

Q3DM17 - THE LONGEST YARD

Na szaloną popularność tej mapy wpłynął fakt, iż światło dzienne ujrzała już podczas pierwszej odsłony „Q3Testu". Perfekcyjne (przez duże P) opanowanie Railguna połączone z laserową celnością z rakietnicy, są kluczami do odniesienia zwycięstwa. Cała mapa stanowi otwartą przestrzeń, na platformach znajdują się tzw. „wyrzutnie" posiadające szereg zastosowań. Radzę je opanować.

Na najwyższej platformie znajduje się Quad. O ile w grach „jeden na jeden", ze względu na dużą przewagę pożądane jest wyłączenie tego artefaktu, tyle w FFA dopakowana dwururka potrafi nieźle namieszać. Nie zapomnijcie także o czerwonej zbroi (o wiele szybciej można ją zdobyć przez teleport) i MegaHealth.



ARTEFAKTY

1.QUAD DAMAGE
Efekt: zwiększa moc broni 4x
Czas trwania: 30 sekund
Respawn: 90 sekund, minuta na Q3Tourney1, trzy minuty na Q3Tourney5
Mapy: Q3DM4, Q3DM6, Q3DM7, Q3DM8, Q3DM10, Q3DM11, Q3DM12, Q3DM13, Q3DM14, Q3DM15, Q3DM17, Q3DM18, Q3DM19, Q3TOURNEY1, Q3TOURNEY5

Quad, który zwiększa moc broni czterokrotnie, jest jednym z najbardziej pożądanych power-up'ów w całej grze. Każda, nawet najsłabsza broń (jak Machinegun) dostaje prawdziwego kopa, stając się śmiertelnym zagrożeniem dla przeciwnika. Większość graczy po zdobyciu Quada zmienia broń na rakietnicę. Fakt - taka mieszanka kosi rywali z zawrotną prędkością. Trzeba jednak uważać, żeby w wirze walki nie strzelić sobie pod nogi lub prosto w przeciwnika, gdy ten znajduje się przy nas. Uzbrojeniem, którego nie warto dopakowywać to Railgun oraz BFG. Obydwie są na tyle mocne, że nie potrzebują dodatkowego „wzmacniacza", by wyrządzić przeciwnikowi szkody.

2.INVISIBILITY
Efekt: niewidzialność
Czas trwania: 30 sekund
Respawn: 90 sekund
Mapy: Q3DM8, Q3DM10

W grach FFA umiejętne wykorzystanie 30 sekund niewidzialności może zebrać dla Ciebie dużą ilość fragów. Artefakt ten najlepiej stosować w zaludnionych pokojach, gdzie prawdopodobnie wszyscy Cię zignorują (nie będziesz widoczny). Niewidzialność jest także przydatna w zdejmowaniu kamperów.

3.HASTE
Efekt: przyspieszenie
Czas trwania: 30 sekund
Respawn: 90 sekund
Mapy: Q3DM2, Q3DM11

Rzadki (bo występuje jedynie na dwóch mapach), jednakże potężny artefakt, którego posiadanie jest silnie zalecane. Szybkość broni i gracza podpakowanego Hastem zwiększa się do dwóch razy. Jakie są tego zalety, chyba nie muszę mówić. Nawet słaba broń stanowi dla rywala śmiertelne zagrożenie (swą moc szczególnie zwiększa dwururka). Pamiętaj, że aby umiejętnie wykorzystać Haste, musisz celnie strzelać.

4.BATTLE SUIT
Efekt: protekcja przed splash damage'em.

Czas trwania: 30 sekund
Respawn: 90 sekund
Mapy: Q3TOURNEY3, Q3DM15

Oto artefakt, który na Q3DM15 potrafi zdziałać cuda. Mający na sobie Battle Suit gracz jest chroniony przed rakietowym splash-damagem oraz lawą, co nieraz pozwoli mu wyjść z opresji (szczególnie że rakietnica jest na tej mapie najlepszą bronią).

5.FLIGHT
Efekt: latanie
Czas trwania: 30 sekund
Respawn: 90 sekund
Mapy: Q3DM19

Flight znajduje się tylko na jednej mapie, Apocalypse Void i stanowi na niej duże ułatwienie. Dzięki niemu w łatwy sposób dostaniesz się na platformy, które normalnie mogłyby zająć nawet minutę. Dużą wadą tego Flightu jest jego ślamazarność. Do czasu, gdy przelecisz na upragnione miejsce w mapie, artefakt może się już wyczerpać. Umiejętność latania jest szczególnie przydatna przeciwko graczom strzelającym z rakietnicy.

6.REGENERATION
Efekt: regeneracja zdrowia
Czas trwania: 30 sekund
Respawn: do dwóch minut (1 minuta na Q3Tourney1)
Mapy: Q3TOURNEY1, Q3DM10, Q3DM12

Regeneracja to efekt znany już z popularnych MODów „Capture The Flag". W „Q3A" artefakt ten regeneruje zdrowie w zależności od wyjściowego stanu. Jeżeli posiadasz mniej niż 100%, zdrowie będzie się zwiększać o 15%. Z kolei, gdy Twój stan wynosi 100% lub ponad, zdrowie będzie się podnosić jedynie o 5%. I tak przez 30 sekund lub do osiągnięcia maksymalnej liczby 200%. Posiadając Regenerację warto zaryzykować i rzucić się w samo centrum walki. Pamiętaj jednak, że nie ochroni Cię ona przed celnymi uderzeniami z rakietnicy czy Railguna. Bądź więc ostrożny.

7.PERSONAL TELEPORTER
Efekt: teleportuje w losowe miejsce
Czas trwania: do wykorzystania
Respawn: Do minuty
Mapy: Q3DM6, Q3DM7, Q3DM15, Q3DM18, Q3DM19, Q3TOURNEY6

Teleporter ma szereg zastosowań. Przede wszystkim jest nieoceniony podczas ucieczek, kiedy Twoje szanse na przeżycie są nikłe. W grach FFA z kolei teleporter może Cię przenieść w sam wir walki.


Witaj w świecie prawdziwych twardzieli.







12 GROSZY O UZBROJENIU...

Poprzednia część, która całkowicie została oddana poradom głównym, nie zawierała żadnych informacji o tak ważnym fundamencie w deathmatchu, jakim jest uzbrojenie. Wyjątkiem była rakietnica, ta jednak nie stanowi złotego środka. Co zatem powinniśmy wiedzieć o innych pukawkach?

1. Gaunlet - nie jest to broń, którą powinniśmy się chwalić podczas walki - łatwy frag dla przeciwnika byłby zagwarantowany. Używaj w konieczności.
2. Machinegun - broń, która z pozoru wydawać się może zabawką dla niewinnych dziewczynek, tak naprawdę jest istotną podczas pojedynków. W niektórych sytuacjach po prostu lepiej używać tej prostej pukawki, np. po celnym strzale z raila, by wykończyć przeciwnika lub na dalekie odległości, gdzie rakietnica nie zdziałałaby wiele.
3. Shotgun - w walce „jeden na jeden", dwururka wymiata jak nigdy dotąd. Na wielu mapach broń ta stosowana jest wręcz nagminnie. Nie dziwne - jeden celny strzał z bliskiej odległości może ująć przeciwnikowi nawet do 50% życia.
4. Granatnik - już nie tak efektywny jak w poprzednich częściach, ale nadal potrafi zdziałać wiele. Sprytni gracze użyją go na pewno podczas ucieczek do blokowaia drogi rywalowi albo rzucą w tłum. A nóż jakiś zabłąkany granat „odrąbie" komuś nóżkę...
5. Plasmagun - udany powrót z „Dooma". Cholernie silna i nad wyraz szybka. Plazmówka najlepsze osiągi wyciąga w ciasnych korytarzach.
6. Railgun - broń, jeżeli której nie opanujecie, nie macie szans na wygranie jakiegokolwiek pojedynku. Railgun jednym precyzyjnym strzałem potrafi odjąć do 100% życia.

WIEDZ, ŻE...

Respawn:
- broni wynosi 5 sekund;
- amunicji - 40 sekund;
- zdrowia - 35 sekund;
- zbroi - 25 sekund;

FRAGGING MAESTRO!







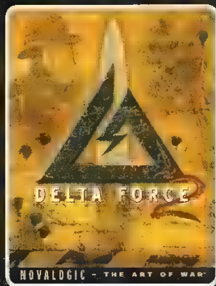
Spotkanie w tzw. wąskim gronie.

KONKURS



Prawie 40 ton stali, silnik o mocy setek koni mechanicznych i wielkie działo, zdolne trafić cel w ruchu z odległości 2 km. Seria Armored Fist została uznana za lidera symulacji czołgu. W każdej nowej grze [illegible] grafiką nowej generacji [illegible] ciekawymi [illegible]. Trzecia część [illegible] na głowę.

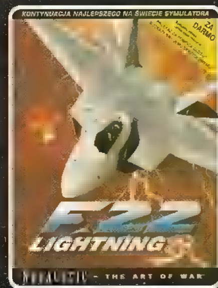
Świat Gier Komputerowych 4/4/4



Druga część doskonale sprzedającej się symulacji działań oddziału specjalnego armii Stanów Zjednoczonych. Do wyboru 40 perfekcyjnie dopracowanych pod względem taktycznym i graficznym misji. Wiele nowych rodzajów broni, wyposażenia i nowe rozkazy wydawane podwładnym, pomogą w wykonaniu zadania.

Świat Gier Komputerowych 4/4/4

Gry Komputerowe 91%



F-22 to pierwszy i dotychczas jedyny myśliwiec piątej generacji. Był on projektowany jako następca F-15 Eagle. Szybki, trudny do wykrycia i potężnie uzbrojony. [illegible] 50 nowych misji. Począwszy od przechwycenia porwanego B747 do precyzyjnego bombardowania wyrzutni ICBM. [illegible] do 128 graczy na serwerach z wykorzystaniem komunikacji głosowej.

Świat Gier Komputerowych 5/4/5 — 90%

Gry Komputerowe 90%

JAK NAZYWA SIĘ DARMOWY SERWER NOVALOGIC?

NAGRODY: MODEM 56,6 KBPS WEWNĘTRZNY
6 GIER NOVALOGIC
8 ORYGINALNYCH KOSZULEK

NA ODPOWIEDZI CZEKAMY DO KOŃCA KWIETNIA
OCZYWIŚCIE DECYDUJE DATA STEMPLA POCZTOWEGO

PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH Z NAKLEJONYM KUPONEM KONKURSOWYM NA ADRES: MIRAGE MEDIA S.C. SKRYTKA POCZTOWA 84, 03-912 WARSZAWA 33

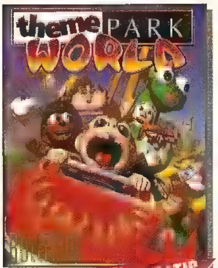
NAGRODY ZOSTAŁY UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ MIRAGE MEDIA S.C. I REDAKCJĘ GIER KOMPUTEROWYCH

MIRAGE *Gry Komputerowe*

KUPON KONKURSOWY NOVALOGIC

PROMOCJA PRENU

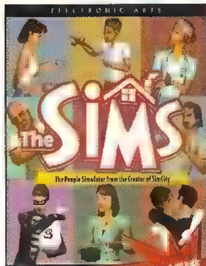
Każdy kto do końca kwietnia zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma za **darmo grę** komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **18 zamieszczonych** poniżej gier.



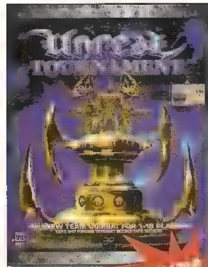
THEME PARK WO... GRATIS



TIBERIAN SUN GRATIS



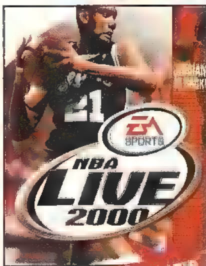
THE SIMS PL GRATIS



UNREAL TOURNA... GRATIS



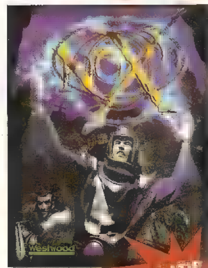
CM SEZON 99/0... GRATIS



NBA LIVE 2000 GRATIS



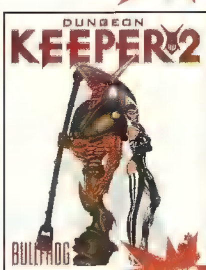
FIFA 2000 GRATIS



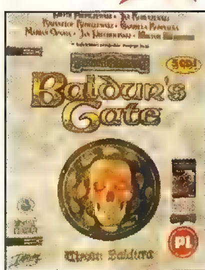
NOX GRATIS



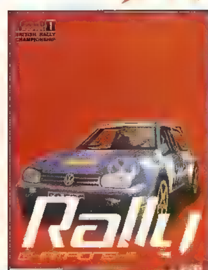
HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPE... GRATIS



BALDUR'S GATE GRATIS

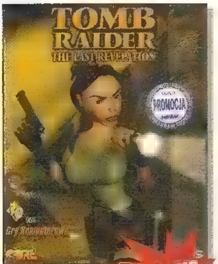


RALLY CHAMPIO... GRATIS

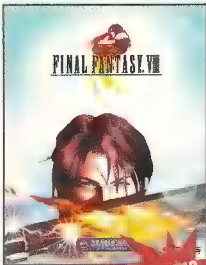
Jak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 130,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt.*

MERATY!

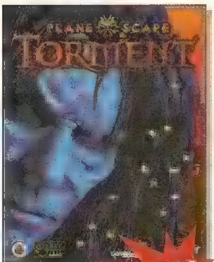
WYBIERZ GRĘ



TOMB RAIDER 4



FINAL FANTASY VIII



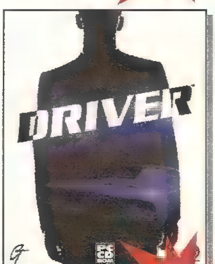
PLANESCAPE TORMENT



TZAR



FAUST



DRIVER

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 30.04.00

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego ....

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego ....

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego ....

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel .... pobrano opłatę .... zł ....

podpis przyjmującego ....

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru czerwiec / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00

wybieram grę ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru czerwiec / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00

wybieram grę ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru czerwiec / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00

wybieram grę ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru czerwiec / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00

wybieram grę ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 3/00 5.50 zł
GK CD 3/00 11.95 zł



GK 2/00 5.50 zł
GK CD 2/00 11.95 zł



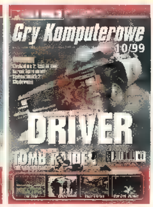
GK 1/00 5.50 zł
GK CD 1/00 9.95 zł



GK 12/99 4.99 zł
GK CD 12/99 9.95 zł



GK 11/99 4.99 zł
GK CD 11/99 9.95 zł



GK 10/99 4.99 zł
GK CD 10/99 9.95 zł



GK 9/99 4.99 zł
GK CD 9/99 [illegible]



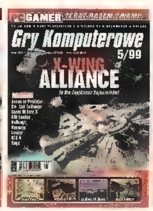
GK 8/99 4.99 zł
GK CD 8/99 9.95 zł



GK 7/99 4.99 zł
GK CD 7/99 9.95 zł



GK 6/99 4.99 zł
GK CD 6/99 9.95 zł



GK 5/99 4.99 zł
GK CD 5/99 9.95 zł



GK 4/99 4.99 zł
GK CD 4/99 9.95 zł

PROMOCJA

Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSATION.

KAŻDY NUMER POŚWIĘCONY JEST WYBRANEMU GATUNKOWI GIER.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI ORAZ KSIĄŻKY Z ROZWIĄZANIAMI.





POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!



MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.

WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK JEDENASTY

Witajta! Dziś, zgodnie z obietnicą, będzie to, co miało być! Co, kurde, zdziwieni? Ja też czasem nie kłamię! HOT



Der Hot vel [illegible] Arsch. Nic go nie wzruszy, nawet [illegible]

Wywiad z Naczelnym Suchockim, którego przydybałem w toalecie z „Hodowlą roślin dla zaawansowanych"... w ręku.

HOT: Co to, uprawiamy grzeszne zachowania toaletowe?
MAREK SUCHOCKI: Kiedy ja... ja... tylko... oglądam roślinki...
H: Czy te roślinki są ubrane?
MS: No... nie...
H: Ano właśnie!
MS: Zaraz, zaraz... to ja tu rządzę! Hot! Won do roboty! Co ty mi tu o roślinkach... zboku jeden!

Jak donoszą nasze kroniki, następnego dnia w toalecie znaleziono ciało Naczelnego z błogim uśmiechem na twarzy. Na podłodze leżało pismo „Hodowla...", z którego wystawał pomięty numer „GOŁYCH KOBITEK".

Zastępcę Naczelnego (tu było o kogo chodzi, ale jak wiecie... sami wiecie), nazwijmy go KLAPEK.
HOT: Dlaczego jest pan taki tajemniczy?
(TEKST ZDJĘTY PRZEZ WIADOMO KOGO)

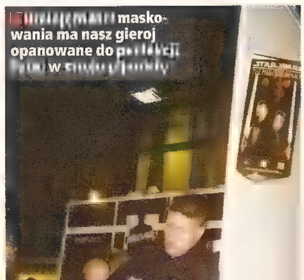
A teraz: STEFANA&ZDZICHA ROZWAŻANIA O TEŚCIOWYCH.
S: Okradli minie piwnicę. Po raz czwarty w tym tygodniu.
Z: Musisz się jakoś zabezpieczyć.
S: Myślę o tym, aby powiesić w piwnicy zdjencie swojej teściowej.
Z: Zwariowałeś? Nie lubię złodziei, ale nie chcesz chyba odpowiadać za morderstwo?
S: Morderstwo? Słuchaj, przecież nie wieszam tam zdjęcia twojej żony.
Z: Powieś lepiej swoją w bikini, choć i tak trudno jest ją odróżnić od tej twojej mamusi.
S: Mówisz tak, jakby między twoimi paniami była jakaś różnica.
Z: Taaaa, jak twoja się wybrała do mnie z wami na działkie, to się nawet ślepe krety wyprowadziły.
S: A ty myślisz, że po wojnie dlaczego były puste wsie po drodze do Częstochowy? Bo twoja ruszyła w pielgrzymkę.
Z: Wychodzi na to, że Hitler przegrał wojnę, bo nie miał zdjęcia twojej teściowej. Chociaż raczej miał. W końcu popełnił samobójstwo.
S: Widzisz moja przyczyniła się do tego, że zapanował pokój na Ziemi.
Z: Ale u Ruskich się leją... a właśnie, gdzie mamusia była na wczasach?
S: Ty.... a właściwie... a gdzie była twoja podczas zamachu na Kenediego?
Z: Jakiego Diego?
S: Tego prezydenta USA, co go zabił facet strzałem.
Z: A co to ma wspólnego z moją teściową?
S: Bo to do niej celował.
Z: A wiesz co się stało w grudniu 1981 roku, jak twoja przeszła koło gmachu PZPR?
S: Znam inną wersję! Twoja przeszła koło ruskiego garnizonu i wzrosła tam liczba samobójstw!
Z: Taaaa? A twoja to cyklistka, satanistka i ... masonka a nawet discopolo!
S:A Twoja jest pomiotem Szatana i Stalina i glutem w nosie małpy z ZOO.
Z: Chwilka, o kim my mówimy? O żonach czy teściowych?
S: No, czekaj, to trudno rozróżnić tak na oko... ale my akurat o teściowych.
Z: Nie wydaje ci się, że akurat dla naszych... khem... mamuś to komplementy?
S: Może dla twojej. Moja jest ekstra i nie zasługuje na takie traktowanie!
Z: Jasne, jasne.
S: Nie wierzysz? Jak przyjeżdża do nas, to podaje mi piwko, kapcie, gazetkę.
Z: I co?
S: No... i każe mi zjeżdżać, ale liczy się fakt!
Z: Wiesz co? Chodźmy na piffo!
S: Ty, ale ona zawsze każe mi zjeżdżać, chlip, zawsze, chlip, jak ja jej nienawidzę...
Z: Nie płacz, moja jest gorsza.
S: Nieprawda, moja jest najgorsza!
Z: Pieprzysz! Moja jak się odezwie, to zakłóca nawet kuchenki mikrofalowe.
S: A moja jak pierdnie to wojewoda ogłasza klęskę urodzaju!
Z: A moja ma taką twarz, że jak poszła na pogrzeb znajomego to grabarze ją także chcieli od razu zakopać.
S: A moja po każdej emisji „997" nie wychodzi z domu przez dwa dni, bo wygląda jak wszyscy bandyci, denaci i inni pokazywani w tym programie.
Z: Moja jest tak wredna, że trzyma u siebie w barku butelkę wódki z zaspawanym korkiem i przyklejoną do półki. Zbić się nie da, bo szkło pancerne!
S: COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO?! Idę zabić tę starą rurę!

O tym, że JAGD52 jest głupi wiedzą wszyscy. O tym, że nasza CORECTORCA jest kobietą (co za wstyd!) też (w końcu to kobiety są przyczyną wszełkich wojen, to o czymś świadczy, tak więc Hot - miej to na uwadze - dop. Mada). To, że HOT jest kretynem także nie budzi emocji. Ale żeby zastępca naczelnego miał wąsy? To jest, kurde, skandal!

I tym optymistycznym akcentem kończę ten odcinek

Przemysław HOT Gorący
(e-mail:pgoracy@cgs.com.pl)

P.S.: Dziś nie będzie peesów
P.S. Korektorka Magdalena (Mada) już nie ma siły do indolencji (proszę sprawdzić w Słowniku Wyrazów Obcych) Hota, który ostatnio wpływa destrukcyjnie na moje i tak chaotyczne, pozbawione pozytywnej energii życie. (dop. Mada).



[illegible] maskowania ma nasz gieroj opanowane do [illegible] w [illegible]

KTO NAMI RZONDZI

czyli śmietanka nietowarzyska GK, albo „cho no tu HOT!"

ASY EMPIKU 1999



Tradycyjnie początek roku mija pod znakiem różnego rodzaju plebiscytów, podsumowań i związanych z tym imprez na których wręczane są nagrody.

Oscary za największe osiągnięcia filmowe, Grammy dla branży muzycznej, to te najbardziej prestiżowe, a więc i najbardziej pożądane. W Polsce również nie brakuje imprez wzorowanych na tych największych, a w ostatnim czasie nastąpił ich prawdziwy wysyp. Ledwo oswoiliśmy się z Fryderykami, a już mamy Wiktory, Orły, Złote Kaczki. W tych wszystkich nowych imprezach zabrakło jednak miejsca na gry komputerowe.

Z niecierpliwością czekałem na polski odpowiednik Oscarów w branży gier. Niestety, ta stosunkowo młoda dziedzina rozrywki traktowana była od dawna po macoszemu i nie miała szczęścia do swojej nagrody. Czyniono wprawdzie próby „doklejenia" gier komputerowych do targów „Play-Box", nagradzano gry na cyklicznej imprezie „Gamblerlada", wręczano okazjonalne wyróżnienia poszczególnych redakcji pism komputerowych, ale to wszystko zbyt mało dla tak prężnie rozwijającej się gałęzi rozrywki. Obecnie „Gamblerlady" już nie ma, „Play-Box" ograniczył się tylko do muzyki, więc zabrakło i tej skromnej namiastki. Kiedy więc dowiedziałem się, że Empik postanowił powołać do życia własny plebiscyt z własnymi nagrodami i wyróżnieniami, w którym pod uwagę będą brane także gry komputerowe i programy multimedialne, byłem naprawdę usatysfakcjonowany. Imprezę nazwano **Asy Empiku**, a jej zasady przedstawiają się następująco. O nagrody ubiegały się książki, płyty, gry i programy multimedialne, które w ubiegłym roku cieszyły się największą popularnością wśród klientów sieci salonów Empik. Ponadto siedmioosobowa kapituła pod wodą Tomasza Raczka wybrała i przyznała nagrodę za **Wydarzenie Roku**.

Uroczysta gala wraz z wręczeniem nagród odbyła się w warszawskiej Filharmonii Narodowej. Nagrody **As Empiku 1999** przyznano w sześciu kategoriach. I tak za najlepszą polską książkę uznano „Jak wytrzymać z mężczyzną" Joanny Chmielewskiej. W kategorii książka zagraniczna **Asa Empiku** dostała książka „Alchemik" Paulo Coelho. Najlepiej sprzedawaną polskim albumem muzycznym była „Kayah i Bregović", a zagraniczna „Americana" zespołu „The Offspring".

As Empiku 1999 dla najlepszej gry komputerowej przypadł w udziale produktowi „Baldurs Gate" dystrybuowanemu przez firmę CD-Projekt, zaś za najlepszy program multimedialny uznano „EuroPlus+Reward". W przypadku tego programu odnotować należy, że głos kapituły dokładnie pokrył się z wyborem klientów Empiku, gdyż zaszczytny tytuł **Wydarzenie Roku** (i czek na 10 tys. zł.) przypadł również programowi „EuroPlus+Reward". Twórca tego interaktywnego kursu języka angielskiego, firma Young Digital Poland przekazała nagrodę pieniężną na rzecz Fundacji Edukacji Ekonomicznej dla wsparcia rządowego programu „Interklasa". To piękny gest, ale pięknie i wytwornie było podczas całej uroczystej gali. Nie zmąciły tej atmosfery liczne wpadki techniczne, które traktowano z humorem, zrzucając je na karb „niemowlęcego" wieku imprezy. Mamy nadzieję, że nie była to pierwsza impreza z cyklu **Asy Empiku**, a jej następne edycje wejdą na stałe do kalendarium branży.

KONKURSY

Witam! Oprócz tradycyjnego konkursu Gier Komputerowych szczerze polecam Wam dodatkowe dwie „imprezki" sponsorowane przez firmy: IPS Computer Group i Mirage Software. Możecie stać się szczęśliwymi posiadaczami dziesięciu(!) wspaniałych gier „The Sims", a także modemu oraz sześciu gier firmy Novalogic.

KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:

1. Główny bohater gry „Nocturne" nazywa się Stranger.
2. Mogą to być m.in. „SimCity", „SimTower", „The Sims"

PYTANIA

Pytania na ten miesiąc:

1. Ile samochodów dostępnych będzie w grze "Rally Masters"?.
2. Gdzie pracuje główny bohater gry „Flojd"?

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 25.04.2000.

NAGRODY

Nagrody:

1. „USAF"
2. „F.A. Premier League"
3. 2x „Imperium Galactica"

ZWYCIĘZCY

Oto zwycięzcy z numeru 2/2000:

1. Wojciech Bobicz z Giżycka
2. Rafał Borkowski z Nowego Lasu
3. Olaf Artymiuk z Warszawy
4. Kamil Jaglikowski z Nowego Miasta
5. Marian Wiśniewski z Poznania

Zwycięzcy konkursu „Theme Park World":

Gry „Theme Park World" otrzymują:

1. Andrzej Dębowski z Elbląga
2. Sławomir Rejek z Bytomia
3. Joanna Gawrońska z Lublina

Nagrody niespodzianki otrzymują:

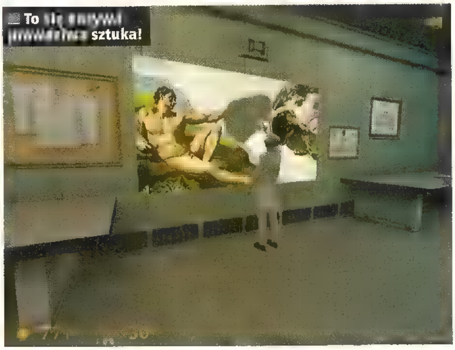
1. Jerzy Bukowski z Płocka
2. Paweł Szarek ze Świebodzina



KONKURS GK 4/2000

LISTY

Czołem Panowie! Khem... chciałem powiedzieć - wszyscy skomputeryzowani i płeć przeciwna. Ponieważ za momencik wejdziemy w radosny dzień Pierwowo Aprila, polecam Waszej uwadze wszelkie wszeteczne żarty. JAGD52



To [illegible] sztuka!

SKRÓTY

[illegible]

Mowa oczywiście o tych dowcipasach, które kończą się co najwyżej drobną połajanką. Zapomnijcie więc o blokowaniu zapór na przejazdach kolejowych, czy wystawaniu przed sklepem monopolowym z napisem „gnijcie promile". Oczywiście w niczym nie przeszkadzać Wam nie powinien fakt, że nasza Correctorka Magda właśnie ogłosiła sezon polowań na Hoty. Nareszcie!!!

W naszej redakcyjnej przedsprzedaży można nabyć talony o wartości nominalnej: jednego krzesła, drewnianej pałki i wiadra pomyj. Oczywiście liczy się kolejność zgłoszeń, zaś banknoty z najwyższym nominałem zyskają ogólnoredakcyjny aplauz, a ich nadawcy zyskają możliwość dodatkowego ciśnięcia w Hocisko stekiem pomyj. Właściwe steki właśnie się nurzają w wyciśniętej posoce z młodego Hotha. Howgh!

■ „Baardzo spodobała mi się książeczka, jaką znalazłem w ostatnim wydaniu GK CD. Jestem fanem „Finala", a ósemeczkę uważam za szczytowe osiągnięcie gatunku. Czy można spytać, co będzie następnych dodatkach?"

Piotrek Z. Bydgoszcz

Można...

A serio... Staramy się za wszelką cen zaspokoić gusta naszych Czytelników. Książeczki, jakie znajdziecie w edycji CD to zebrana przez naszych redakcyjnych wymiataczy prawdziwa giercownicza śmietanka. W tym wydaniu GK macie przed sobą solkę do „Planescape Torment". Gra przed momentem trafiła na półki, a to co tutaj znajdziecie, to rozwiązanie do polskiej edycji tego megahitu. Niestety, nie możemy powiedzieć, Wam co znajdziecie w następnym numerze - nie jesteśmy sami na rynku! Losy edycji „książeczkowej" spoczywają tylko i wyłącznie w Waszych rękach. Jeśli chcecie, by się ukazywała - kupujcie ją i wysyłajcie listy z propozycjami tytułów, jakie chcielibyście tam zobaczyć. Przecież robimy to tylko i wyłącznie dla Was.

■ Na wyraźną prośbę Hota, na poniższy list odpowie... HOT

„Czemu macie takie denne Listy w tej rubryce?"

e-mail doniósł

No cóż, bo nikt nie pisze lepszych. Ma się takich Czytelników, na jakich się zasłużyło, a jeśli do tego dodać fakt, iż prawdziwa sztuka epistolografii dawno umarła, nasz Tajemniczy Nieznajomy, otrzymasz prawdziwą odpowiedź. Teraz nikomu już się nie chce pisać listów, tylko Matuzalemy (o dzięki Wam, weterani! - dop. Jagd) pamiętające, jak wygląda długopis potrafią coś jeszcze wyskrobać. Cała reszta przeszła na język obrazkowy i monosylaby. Oczywiście, jeżeli nie liczymy wspaniałych, cudownych ludzi czytających Paszczury. Ciao!

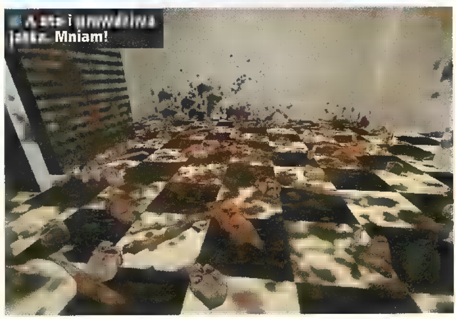
Muszę jeszcze nad Hotem popracować - Jagd.

PS. Dzięki za tak liczny odzew na rubrykę KLAPS! Czekam na jeszcze! Pamiętajcie tylko moje bobasy, że najlepiej by było, gdyby przychodziły do mnie JPEG-i o maksymalnej objętości 300 kb. Każda skrzynka pocztowa świata ma określoną objętość. Przypominam mój namiar - **rwawrzyniak @cgs.com.pl**. Oczywiście czekam także na Wasze Listy i uwagi o piśmie. Greetz!

KONKURS KLAPS

[illegible]

Mirage
tel. (0-22) 616-15-51



[illegible] Mniam!

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Witam! Dziś dowcipy, które znalazłem w swojej skrzynce mailowej, a przysłał je Adrian Olek z Gliwic. Weź pigułkę... weź pigułkę... weź pigułkę... weź pigułkę... weź pigułkę, no bierz, do diabła!

Wasz HOT





■ W jednym z moskiewskich przedszkoli pani pyta dzieci:
– W jakim kraju dzieci mają najładniejsze zabawki?
– W Związku Radzieckim! – odpowiadają chórem dzieci.
– A w jakim kraju dzieci mają najładniejsze ubranka?
– W Związku Radzieckim! – znów odpowiadają dzieci.
– A w jakim kraju żyją najbardziej szczęśliwi ludzie?
– W Związku Radzieckim! – jeszcze raz odpowiadają dzieci. Nagle nauczycielka zauważa, że jedno z dzieci stoi w kącie i płacze.
– Wowa, dlaczego płaczesz?
– Bo ja tak bardzo chciałbym mieszkać w Związku Radzieckim!...

■ – Czy to prawda, że po katastrofie w Czarnobylu nie można jeść jabłek?
– Nieprawda. Jabłka można jeść ile się chce, natomiast ogryzki należy zakopywać w ziemi na głębokość co najmniej dwóch metrów.

■ Wojna. Do drzwi Stirlitza podchodzi tajny łącznik. W umówiony sposób stuka w drzwi, a potem podaje ustalone wcześniej hasło:
– Czy tu wysyła się ludzi w kosmos?
Głos zza drzwi odpowiada:



– Stirlitz mieszka piętro wyżej. Ale i tak nie ma go teraz, bo wziął bombę i poszedł wysadzać most w powietrze.

■ Radziecki statek podpływa do afrykańskiego portu. Marynarz rzuca linę cumowniczą na brzeg, krzycząc do Murzyna stojącego na nabrzeżu:
– Dierżi linu!
Murzyn nie rozumie. Rosjanin znów rzuca linę, krzycząc: Dierżi linu! Murzyn stoi bez ruchu. Rosjanin pyta:
– Gawari pa ruski?
Cisza.
– Parlez vous francais?
Cisza.
– Sprechen Sie Deutsch?
Cisza.
– Do you speak English?
– Yes, I do!
– No to dierżi linu!!!

■ Wysoko w powietrzu spotykają się dwa płatki śniegu. Pierwszy pyta:
– Gdzie lecisz?
– Lecę w Tatry, na skocznię narciarską.
– A ja na autostradę, zrobię jakiś karambol samochodowy!

■ Nauczycielka mówi do Jasia:
– Jasiu, przeczytaj swoje wypracowanie o zimie.
– Zima, na polu śnieg, dzieci rzucają się śnieżkami, jezioro zamarzło, a na nim wilki się pi...dolą...
– Jasiu, źle! –woła nauczycielka
– Pewnie że źle, bo łapy im się ślizgają!

■ – Kto to jest prawdziwy narciarz?
– Człowiek, którego stać na luksus połamania nóg w bardzo znanej miejscowości górskiej, przy pomocy bajecznie drogiego sprzętu.

■ Dziennikarz z Europy pyta Eskimosa:
– Czy można u Was pracować, gdy temperatura spada poniżej 40 stopni Celsjusza?
– Można, ale wtedy do pracy używamy kobiet...

■ Potwora Frankensteina jadącego mercedesem zatrzymuje policjant z drogówki.
– Przekroczył pan dozwoloną prędkość. Poproszę o prawo jazdy.
Po zajrzeniu do prawa jazdy Frankensteina, policjant mówi:
– Co za obrzydliwa morda!
Na to Frankenstein:
– Obrzydliwa? Lepiej niech pan spojrzy w lustro!

■ Przychodzi baba do lekarza i mówi:
– Jak tam mój Zbyszek po operacji?
Na to lekarz:
– To nie miała być sekcja zwłok?

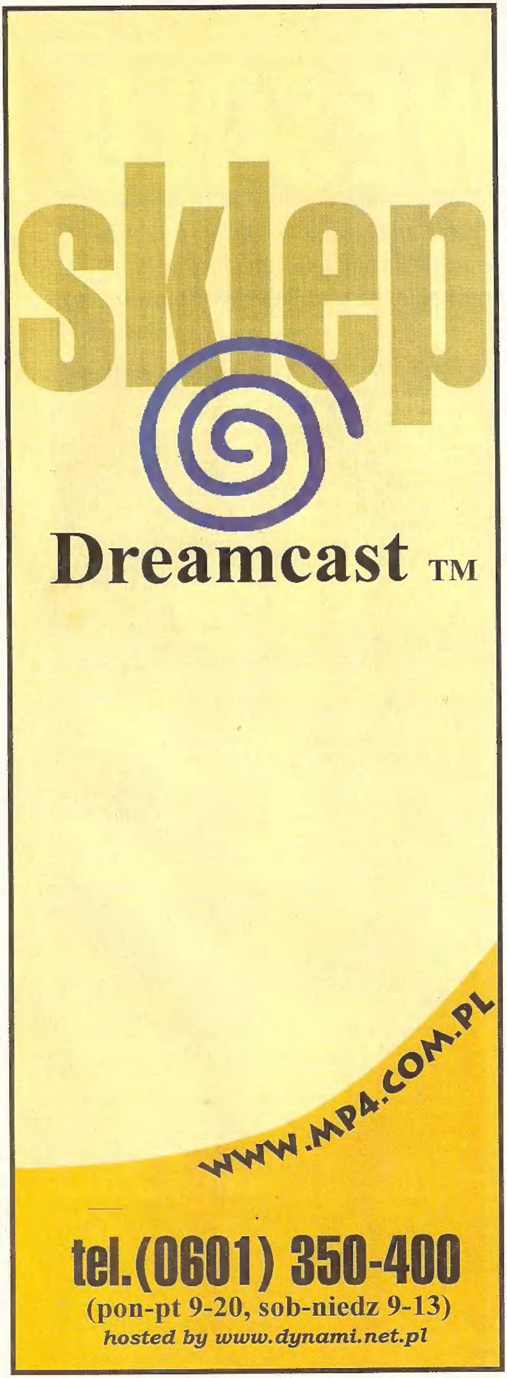
■ Przychodzi żaba z skarpetą na głowie do lekarza. Lekarz się pyta: Co pani dolega?
– Koleś, nie żartuj sobie, to jest napad!

■ Na ulicy do doktora Frankensteina podchodzi facet i pyta:
– Gdzie tutaj można dobrze zarobić?
– W tamtym barze.
Po pięciu minutach z baru wychodzi potwór Frankensteina. Ciągnie za sobą owego faceta z podbitymi oczami oraz wybitymi zębami i pyta:
– Frajerze, chcesz zarobić jeszcze?

■ Przychodzi krasnoludek do apteki i mówi:
– Poproszę tabletkę na żołądek.
– Zapakować?
– Nie, poturlam.

TYM RAZEM NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Adrian Olek z Gliwic
- Krzysztof Nowicki z Bydgoszczy




sklep
Dreamcast TM
WWW.MP4.COM.PL
tel.(0601) 350-400
(pon-pt 9-20, sob-niedz 9-13)
hosted by www.dynami.net.pl


EMPiK
SKLEP WIRTUALNY
najbliższy
DOBRY
sklep
PRASA I KSIĄŻKA
MUZYKA
PERFUMERIA
MULTIMEDIA
http:/www.empik.com/sklep
hosted by AGS New Media
http://www.agsmedia.pl
AGS New Media

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.



UWAGA! PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny pięciu kolejnych numerów pisma 1-5/99 w cenie 50,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym prosimy nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.


Już w sklepach!
Demise
RISE OF THE KU'TAN
DOBRA CENA
99 zł
Demise - gra na 500!
- co najmniej 500 godzin gry!
- ponad 500 gatunków potworów!
- ponad 500 przedmiotów!
Stwórz swoich bohaterów wybierając spośród dziewięciu ras (od małego Gnoma po olbrzymiego Giganta) i dwunastu profesji (od szlachetnego Paladyna do zabójczego Ninji). Poprowadź drużynę poprzez gigantyczny 30-to poziomowy labirynt pełen potworów i niespodzianek. Zaprzyjaźnij się z wrogimi istotami i włącz je do swojej grupy. Wypełnij kilkaset zadań zleconych przez ludzi z Miasta, handluj przedmiotami i pochwyconymi potworami.
Demise to rozbudowana opcja gry wieloosobowej na specjalnie stworzonym do tego celu serwerze.
PL kompletny help wewnątrz programu, łącznie ze szczegółowymi poradami dla początkujących w całości po polsku.
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
ARTIFACT ENTERTAINMENT
Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.